

ANNO 2205

Auf 8 Seiten: Test & Tuning-Tipps



WEIHNACHTS-GEWINNSPIEL

Tolle Preise im Wert von mehr als 5.000 Euro zu gewinnen!



MAGAZIN

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

Das größte Call of Duty aller Zeiten? Auf 5 Seiten: Test und Tuning-Tipps zur hardwarehungrigen PC-Fassung!

FALLOUT 4

Auf 12 Seiten: Begleiter-Guide, Secrets, Einsteigerhilfen, Test und Tuning-Tipps!

TESTS, TIPPS & TUNING

ZU AKTUELLEN HITS AUF 60 SEITEN

STAR WARS: BATTLEFRONT

Sinnvoll die Wartezeit auf Episode 7 verkürzen: Alles, was ihr über den Shooter wissen müsst!

RISE OF THE TOMB RAIDER

Fertige Xbox-One-Version durchgespielt: Gelungenes Abenteuer, wenig Innovationen

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 280
12/15 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50;
Schweiz sfr 7,00;
Luxemburg € 4,80



EDITORIAL

Fallout 4 ist endlich da: Das Ödland erstrahlt in neuer Pracht!

Wolfgang Fischer, Chefredakteur

„Schon wieder *Fallout 4* als Hauptmotiv auf dem Cover? Fällt euch nichts anderes ein?“ Bevor ihr mein E-Mail-Postfach mit diesen oder ähnlich gelagerten Fragen flutet: Ja, schon wieder *Fallout 4* auf der Titelseite! Warum? Weil Bethesdas Rollenspiel alle anderen Titel überstrahlt, darunter auch Knaller wie *Call of Duty: Black Ops 3, Anno 2205* oder *Star Wars: Battlefront*. Das zeigt sich in den Leserzuschriften, die wir erhalten, vor allem aber am riesigen Interesse, das der Titel auf unserer Webseite hervorruft. Natürlich liefern wir euch in dieser Ausgabe nicht nur den Test zu Bethesdas Mega-Rollenspiel, sondern nützliche Tuning-Tipps, mit denen *Fallout 4* besser auf eurem System laufen wird. Dazu gibt's wertvolle Überlebenstipps für Ödland und einen umfassenden Guide zu den wichtigen Begleitern. Los geht's mit der Berichterstattung auf Seite 36. Noch mehr Tipps und auch Infos zu den ersten Mods für *Fallout 4* findet ihr in der kommenden Ausgabe und natürlich auf pcgames.de!

Die zwölf Seiten zu *Fallout 4* stellen aber nicht den einzigen Themenschwerpunkt in der PC Games 12/15 dar. Zu *Anno 2205* findet ihr in dieser Ausgabe ebenfalls einen sechs Seiten starken Test und zwei Seiten mit Grafik-Check und Tuning-Tipps. Die *Anno 2205*-Tipps (ab Seite 128) mussten wir wegen der Flut an Testthemen in den Extended-Teil verbannen. Käufer der Magazin-Variante der PC Games müssen wir hier auf die App-Ausgabe oder unsere Webseite verweisen. Auf Letzterer kommen fast täglich Tipps und zusätzliche Infos zu *Anno 2205* (und natürlich auch zu allen anderen wichtigen Themen) hinzu.

Auch abseits von *Anno* und *Fallout* ist die aktuelle Ausgabe geradezu gespickt mit brandaktuellen, coolen Themen: Wir prüfen das neue, vom Umfang her riesige *Call of Duty: Black Ops 3* (ab Seite 68) auf Herz und Nieren und tauchen tief in das furiose Finale der *Starcraft 2*-Trilogie ein. Darüber hinaus haben wir diverse Matches in *Vermintide*, dem *Warhammer*-Shooter nach *Left 4 Dead*-Vorbild, hinter uns gebracht und beschäftigen uns ausführlich mit den endlich abgeschlossenen Episodenspielen *Tales from the Borderlands* und *Life is Strange*. Im Aktuell-Teil arbeiten wir die etwas ereignisarme Blizzcon auf und verraten euch, wie gut die fertigen Konsolenfassungen von *Rise of the Tomb Raider* (ab Seite 26) und *Assassin's Creed: Syndicate* geworden sind. Ein kleiner Problemfall ist für uns der äußerst ungünstig liegende Release von *Star Wars: Battlefront* direkt nach Fertigstellung des Hefts. Zu allem Überfluss ist dann für uns wegen des Lufthansa-Streiks auch noch der Test-Event in Schweden ins Wasser gefallen. Wir konnten aber dennoch auf Basis unserer umfassenden Beta-Eindrücke und der Xbox-One-Early-Access-Version noch einen ansprechenden, interessanten Artikel auf die Beine stellen. Mehr dazu ab Seite 12!

Wir möchten euch noch einmal auf eine Aktion hinweisen, die wir Mitte November gestartet haben: Auf epaper.pcgames.de und über unsere Apps bieten wir jeden Monat kostenlos „neue“ Retro-Ausgaben, in der Regel Mitte des Monats. Viel Vergnügen beim Schmökern in alten Heften und auch viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen

Wolfgang und das PC-Games-Team



… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD





ASSASSIN'S CREED: LIBERATION HD

In *Assassin's Creed: Liberation HD* verkörpert ihr die Assassinin Aveline de Granpré. Das Spiel punktet mit dem abwechslungsreichen Gameplay eines vollwertigen *Assassin's Creed*. Einiges macht der Ableger sogar neu, so könnt ihr in drei unterschiedlichen Kostümen durch die Gassen von New Orleans laufen. Ihr könnt Aveline entweder als Assassine, Dame oder Sklavin verkleiden. Als eine Frau der Oberschicht hat sie etwa den Vorteil, Wachen zu betören oder zu bestechen, als Sklavin kommt sie dagegen über Lieferanteneingänge in verbotene Areale. Diese Neuerung bringt frischen Wind in die Spielmechanik der Reihe. Was Spiellänge, Größe der offenen Spielwelt und Nebenaufgaben angeht, ist *Liberation* fast gleichauf mit einem „echten" Ableger der Abenteuerserie.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG

Installiert die Vollversion von unserer Heft-DVD. Im Anschluss an die Erstinstallation ist eine Online-Aktivierung nötig. Eine gültige Seriennummer erhaltet ihr mithilfe der Codekarte in unserem Heft. Um *Liberation HD* spielen zu können, benötigt ihr einen aktiven Uplay-Account.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Win Vista (32 bit), Core 2 Duo @ 3.1 GHz/AMD X4 955 @ 3.2GHz, Geforce 8800GT/Radeon HD4870, 2 GB RAM
Empfohlen: Win 8.1/10 (64 bit), Intel Core i5 2400S @2.5 GHz/ AMD FX 4100 @3.6 GHz, Phenom II X4 955, Geforce GTX 570/ Radeon HD 7870, 4 GB RAM

Ganz wie ihre männlichen Kollegen in der *Assassin's Creed*-Reihe schlägt sich auch Heldin Aveline in *Liberation HD* durch zahlreiche Gegner.

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Erstmals in der Reihe als weibliche Heldin spielbar
- Große, offene Spielwelt
- Gelungene Grafik mit hoher Weitsicht und vielen Details
- Frisches Setting mit tollen Schauplätzen (New Orleans, Bayou-Sümpfe und vieles mehr)
- Drei Verkleidungsmöglichkeiten für die Spielfigur
- Abwechslungsreiches Gameplay
- Zahlreiche Nebenaufgaben
- Interessante Charaktere
- Spannende und actionreiche Kämpfe mit Combo-System
- Unkomplizierte Steuerung
- Lässt euch nach versunkenen Maya-Schätzen tauchen
- Verfolgungsjagden per Kanu
- Taschendiebstahl möglich
- Fordernde Gegner
- Dynamischer Soundtrack, knackige Effekte, gute Sprecher

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Assassin's Creed: Liberation HD

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEOS (TEST)
- Anno 2205
- Assassin's Creed: Syndicate
- Call of Duty: Black Ops 3
- Sword Coast Legends
- Tales from the Borderlands
- The Park
- Warhammer: The End Times – Vermintide

VIDEOS (VORSCHAU)
- Battleborn
- Just Cause 3



INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (SPECIAL)
- Anno 2205:
  – Der Mond im Kamera-Rundflug
  – Die Arktis im Kamera-Rundflug
  – Die Gemäßigte Zone im Kamera-Rundflug
  – Grafikvergleich min. vs max.
  – Mondbesiedelung
- Call of Duty: Black Ops 3 – Zombiemodus
- Fallout 4: Synchronfassungen im Vergleich
- Need for Speed:
  – Alle 30 Aussichtspunkte
  – Die peinlichsten Story-Momente
- Overlord: Fellowship of Evil – Let's Play
- Overwatch Beta – 5 Gründe, warum Blizzards Shooter rockt
- Starcraft – Magische Momente

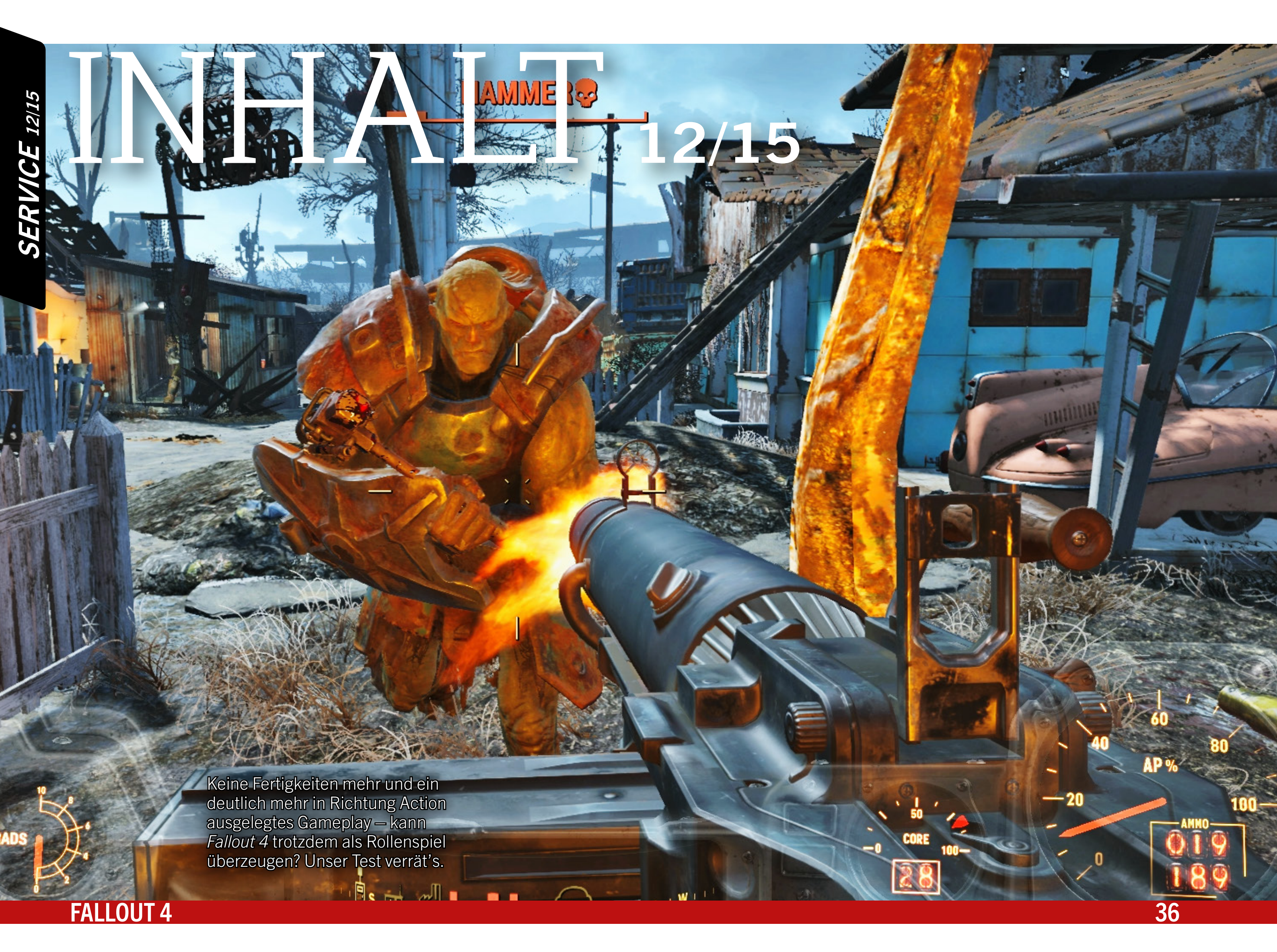
VIDEOS (VORSCHAU)
- Rainbow Six: Siege

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24
- World of Warcraft: Legion



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Assassin's Creed: Liberation HD* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

INHALT 12/15



Keine Fertigkeiten mehr und ein deutlich mehr in Richtung Action ausgelegtes Gameplay – kann *Fallout 4* trotzdem als Rollenspiel überzeugen? Unser Test verrät's.

AKTUELL

HARDWARE

TEST

EXTENDED

SERVICE


ANNO 2205 48


RISE OF THE TOMB RAIDER 28

MAGAZIN

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Freut sich:
dass die vielen Änderungen rund um das PC-Games-Heft und unsere Webseite pcgames.de endlich Früchte tragen und dass wir deswegen auch viele positive Zuschriften bekommen.

Erlebte:
erstmals den Deutschen Entwicklerpreis aus nächster Nähe, und zwar als Mitglied der Jury. War ein großer Spaß, nicht zuletzt wegen herrlich umfangreicher Diskussionen!

Zuletzt gespielt:
Valhalla Hills, *Planetbase*, *The Witcher 3: Hearts of Stone*, *Fallout 3 & 4*, *Call of Duty: Black Ops 3*, *Need for Speed* (PS4), *Anno 2205*

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Spielt derzeit:
Fallout 4, *Hearthstone*, *Starcraft 2*, *Destiny* (PS4), *Assassin's Creed: Black Flag*

Schaut gerade:
Gotham, *American Horror Story*, *Fargo*, *Supernatural*, *Doctor Who*

Ist enttäuscht von:
Need for Speed. Story mit Fistbumps statt Spannung und einer der unnötigsten Online-Modi seit *Brütal Legend* – örks.

Will vor Jahresende noch:
wie immer zu spät Winterreifen aufziehen, das Startgebiet von *The Witcher 3* beenden, vor Episode 7 noch mal die ersten sechs *Star Wars*-Filme (ja, sechs) schauen und dem mit Kollegen Fischer geteilten Doppelbüro den Zwiebelgeruch austreiben.

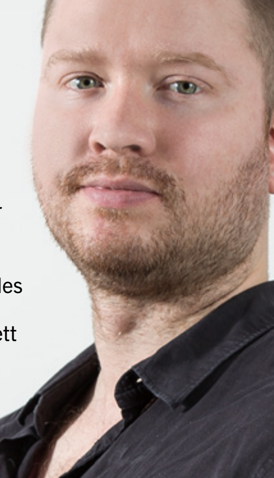
STEFAN WEISS
Redakteur

Siedelt und optimiert:
auf Teufel komm raus in *Anno 2205*. Schön, wenn man Herr über mehr als eine Million Einwohner ist und den Laden am Laufen halten muss.

Hat im Zuge des *Anno*-Tests:
zu Hause auch noch mal in die Vorgänger reingeschaut und sich dabei wieder in *Anno 1701* und *Anno 1602* festgebissen, das auch heute noch Spaß macht.

Hatte noch null Zeit:
für ausgedehnte Erkundungsgänge im Ödland von *Fallout 4* auf dem PC. Macht aber auch nix – da sollen erst mal die Modder ran und die schlimmen Menüs im Spiel richten. Obwohl das eigentlich Bethesdas Aufgabe gewesen wäre!

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



Verbrachte Tage und Wochen mit:
den PC- und PS4-Versionen von *Fallout 4*. Das Ergebnis: Jede Menge Tests, Tipps, Guides, Videos und Specials im Heft und auf pcgames.de – und das tiefe Bedürfnis, für zwei Monate durchzuschlafen.

Spielte nebenher nur:
Starcraft 2: Legacy of the Void. Davor ausgiebig Zeit versenkt in *Destiny: The Taken King* (PS4), *Planetbase* und *Kingdom*.

Freut sich auf:
den neuen *Star Wars*-Streifen. Auf gesundes Essen. Vor allem aber auf Zeit mit seinem kleinen Sohn, und wenn der abends im Bett ist, dann – kein Witz – auch auf ein paar Stunden in *Fallout 4*. Zur Abwechslung ganz ohne Arbeit und Stress.

Hofft auf reichlich Mitspieler:
für *Star Wars: Battlefront*.

PETER BATHGE
Redakteur



Muss mittlerweile einsehen:
dass seine astronomisch hohen Erwartungen an *Fallout 4* überwiegend enttäuscht wurden. Ja, die Spielwelt ist fantastisch und das Ballern zigmal besser als in Teil 3. Aber die ganzen Rollenspiel-Elemente fehlen ihm auf Dauer doch sehr. Da helfen auch keine Mods.

Gab kürzlich den Aliens Saures:
beim ersten Anspieltermin für *XCOM 2*. Leider zu spät für diese Ausgabe.

Fühlt sich ganz schön ausgebrannt:
nach der nicht enden wollenden Woge an Oktober- und November-Veröffentlichungen mit 20 Spielstunden aufwärts. Wie wäre es denn mal wieder mit einem süßen, kleinen Indie-Puzzler, der in zwei Tagen flott durchgespielt ist?

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Ist geschafft:
Der Spieleherbst mit seinen vielen hochkarätigen Titeln stellt Jahr für Jahr einen Ausnahmezustand für die Redaktion dar – Überstunden sind in dieser Zeit sozusagen vorprogrammiert. Auch dieses Mal hatten wir jede Menge zu tun und so müssen nun Titel wie *Fallout 4* und *Starcraft 2: Legacy of the Void* in den Weihnachtsferien nachgeholt werden.

Freut sich:
nicht nur auf den wohlverdienten Urlaub im Dezember, sondern viel mehr noch auf den neuen *Star Wars*-Film – wehe er ist nicht gut!

Spielt zurzeit:
Star Wars Battlefront – beste Vorbereitung für den Film!

MATTHIAS DAMMES
Redakteur



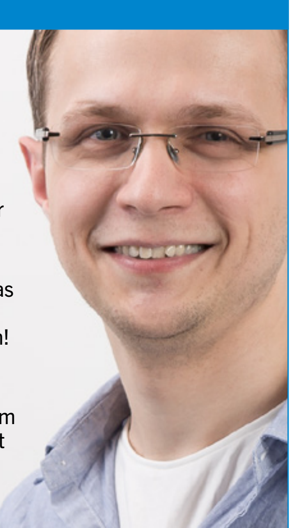
Zuletzt durchgespielt:
Assassin's Creed: Syndicate, *The Witcher 3: Hearts of Stone*, *Life is Strange*, *Tales from the Borderlands*

Spielt aktuell:
Fallout 4, *Starcraft 2: Legacy of the Void*, *SWTOR: Knights of the Fallen Empire*, *Minecraft Story Mode*

Versucht derzeit:
alles rund um *Rise of the Tomb Raider* zu ignorieren, um sich später vielleicht doch noch auf das Spiel freuen zu können, wenn es endlich für den PC erscheint.

Ist froh:
dass die vielen Veröffentlichungen dieses Spieleherbstes jetzt bald alle durch sind und bis ungefähr Februar wieder mehr Zeit bleibt, das auch alles mal zu spielen.

MAX FALKENSTERN
Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Starcraft 2: Legacy of the Void – klasse Finale, Blizzard! Für *Starcraft 3* wünscht er sich aber etwas weniger Kitsch.

Spielt derzeit:
Fallout 4, *Call of Duty: Black Ops 3*, *Assassin's Creed: Syndicate* und seltener *Destiny* (PS4)

Freut sich derzeit:
auf seine Fete zum 30. Geburtstag und das Wiedersehen mit den besten Freunden in Köln. Das muss ausgiebig gefeiert werden!

Ist enttäuscht von:
Spectre. Mit Ausnahme der Einstiegssequenz in Mexiko wirkt der neue Bond-Film doch arg konfus. Der Bösewicht (gespielt von Waltz) war verschwendet. Meine Begleitung ist während der Kino-Vorführung doch glatt eingeschlafen!

MARC-CARSTEN HATKE
Redakteur

Zuletzt gespielt:
FIFA 16, *Warlords of Draenor*, *Rayman Legends*, *Rocket League*

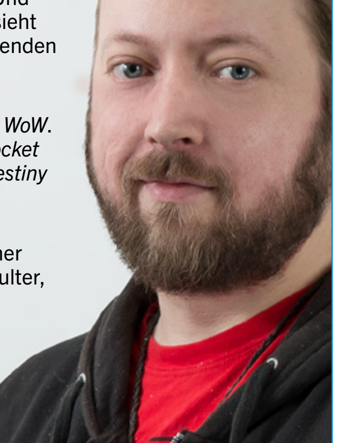
Spielt zurzeit:
World of Warcraft: ein paar Erfolge nachholen und auf die *Legion*-Beta warten, *Fallout 4*, *Dragon Age: Inquisition*

Freut sich auf Weihnachten:
um endlich liegen gebliebene Spiele nachzuholen und mit der Pen&Paper-Gruppe eine Kampagne starten zu können.

Ist genervt vom:
neuen RPG-Maker auf Steam. Was passiert mit meiner alten Kreation? Alles von vorne entwickeln?

Will unbedingt:
mal wieder *Sims* spielen, aber keine zwei Tage mit der Installation von Add-ons verbringen!

SASCHA LOHMÜLLER
Redakteur



Freut sich:
über den neuen Teamseiten-Look. Und durch den Anschnitt oben am Bild sieht man auch gar nicht die größer werdenden Geheimratsecken. Yay!

Spielt gerade:
in Vorfreude auf *Legion* wieder mehr *WoW*. Vorbereitung ist alles. Außerdem: *Rocket League*, *Call of Duty: Black Ops 3*, *Destiny* (PS4), *Halo 5* (Xbox One).

Spielt gerade nicht:
die *Overwatch*-Beta und schaut daher den MMORE-Kollegen über die Schulter, während er sie mit pseudoschlauen Sprüchen nervt. Sorry, Nico!

Hört gerade:
The Black Dahlia Murder – *Abysmal*, Barren Earth – *On Lonely Towers*

CHRISTIAN DÖRRE
Volontär

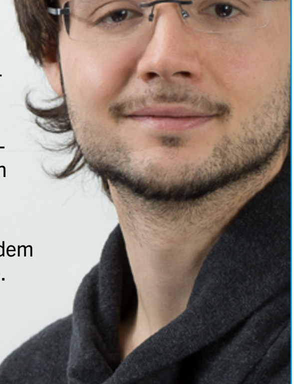


Fragt sich gerade:
ob er wirklich der einzige Mensch mit Internetanbindung ist, dem *Fallout 4* so ziemlich am Allerwertesten vorbeigeht. Das postapokalyptische Setting ist ja echt cool, aber der Rest ist mir zu altbacken.

Spielt stattdessen lieber:
endlich mal *The Witcher 3* durch. Der Hexer gammelt schon viel zu lange unvollendet auf der Festplatte. Und natürlich *WWE 2K16*. Das ist zwar ebenfalls altbacken, aber hier kann ich Cesaro zum überfälligen Titelgewinn verhelfen.

Freut sich jetzt schon:
auf den Urlaub und auf den *Rise of the Tomb Raider*-Release für relevante Plattformen.

LUKAS SCHMID
Redakteur



Stimmt:
Kollege Lohmüller zu, dass es nur von Vorteil sein kann, den schwindenden Haarwuchs durch Weglassung der Stirn kurzerhand zu verleugnen.

Kommt gerade:
aus Berlin zurück, wo er einige beschauliche Stunden auf dem Flughafen verbracht hat. Der eigentlich angedachte *Star Wars Battlefront*-Testevent in Stockholm musste aufgrund eines verspäteten Fluges nämlich leider ausfallen.

Spielt gerade:
Star Wars: Battlefront. Jetzt halt statt auf dem Event mittels EA Access auf der Xbox One.

Darf sich:
ab 1. Dezember offiziell Redakteur nennen und Volontär Dörre damit genüsslich aufziehen.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcgamesde

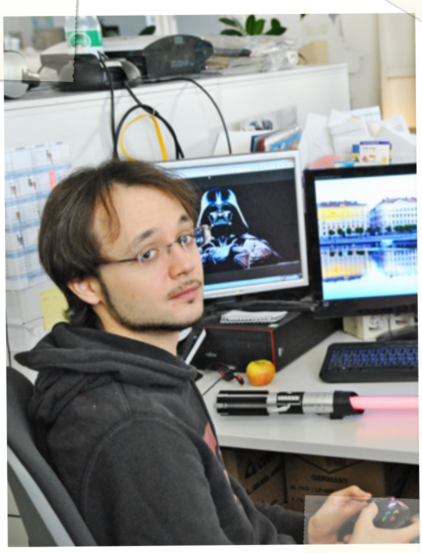


DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

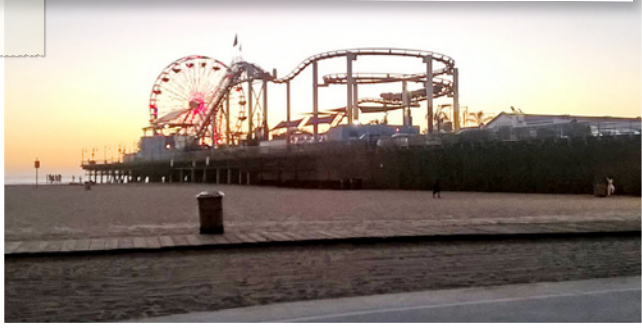
Wo bin ich hier?

Vorfreude ist bekanntlich die schönste Freude. So gesehen war Lukas auch bestens gelaunt, als er wegen einer Flugverspätung ein Battlefront-Event im wunderschönen Stockholm verpasst hat. Stattdessen durfte der frischgebackene Redakteur die Star-Wars-Schlachten an seinem Arbeitsplatz ausprobieren. Immerhin braucht er sich für den nächsten Stockholm-Flug keinen Reiseführer mehr anschaffen – das ist doch auch erfreulich!









Ab in die Sonne!

Als die Worte "Kalifornien" und vor allem "Santa Monica" in einer Redaktionskonferenz fielen, wurde unser Nordlicht hellhörig. Laut Chef Wolfgang stand ein lockeres Test-Event im Sonnenanbeterparadies an und da sich merkwürdigerweise niemand für die USA-Reise berufen fühlte, freute sich Matti schon auf seine Cocktails am Strand. Doch weit gefehlt: Statt Beach, Burger und Bier durfte sich unser Exil-Finne von früh bis spät das neue Call of Duty zu Gemüte führen. Auch wenn dadurch Mattis Sonnenstunden rar gesät waren, hat sich die Reise gelohnt – davon könnt ihr euch ab Seite 68 überzeugen.



PC-Games-Podcast

Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 270 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.


Star Wars: Battlefront ist endlich hier. Wir haben bereits viele Stunden im Weltraum verbracht.

Star Wars: Battlefront

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Termin: 19. November 2015

Von: Lukas Schmid/Matti Sandqvist

Lichtschwert raus, Blaster in die Hand und ab aufs interplanetare Schlachtfeld: Die Sternenkriege rufen!

WARUM KEIN TEST?

Nicht nur ein popeliger Grund, gleich zwei Faktoren hielten uns davon ab, das Spiel in dieser Ausgabe zu bewerten.

Erstens hatten wir dank eines ungünstig gelegenen Redaktionsschlusses nur Zugriff auf die von EA hauptsächlich beworbene Xbox-One-Fassung und zweitens waren die echten Server noch nicht online. Wir liefern den Test in der nächsten Ausgabe nach!

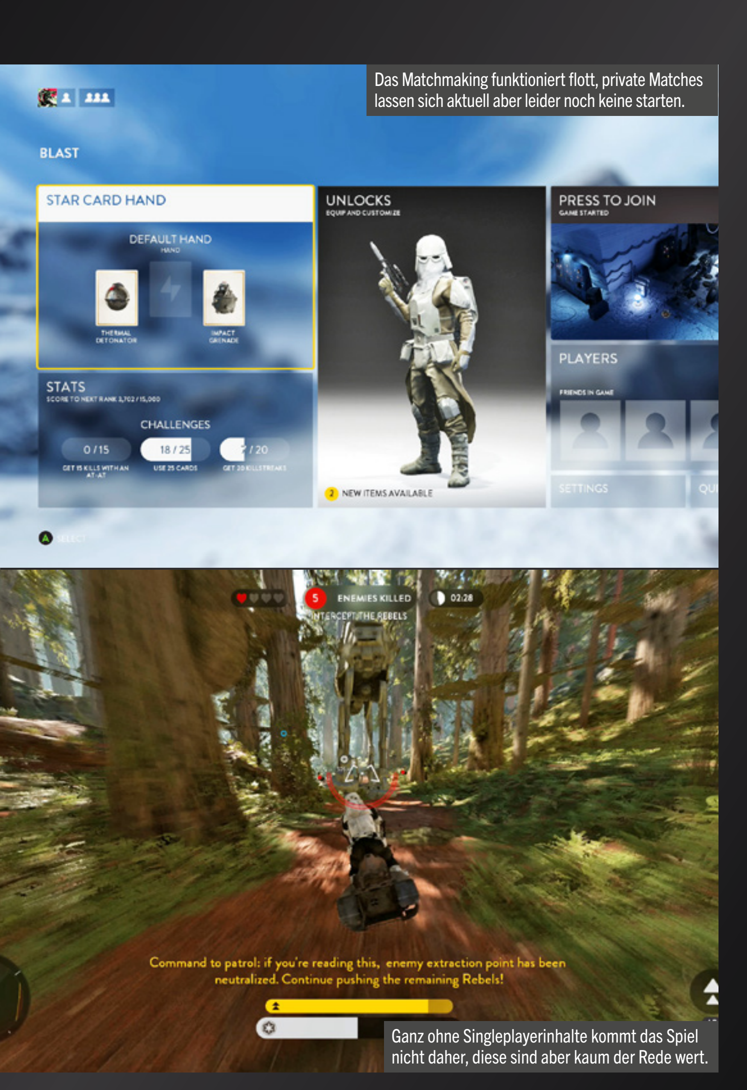
Es war einmal vor langer Zeit, in einer weit, weit – ach, nein, lassen wir diese abgelutschte Elnleitung und kommen zum Punkt: *Star Wars: Battlefront* ist da und schickt Spieler auf der ganzen Welt nach Tatooine, Endor und Co. Während es für einen Test in dieser Ausgabe nicht mehr gereicht hat (siehe Kasten links unten), ließen wir es uns natürlich trotzdem nicht nehmen, uns zahlreiche Stunden mit Laser Blaster, Lichtschwert oder auch unter Einsatz der Macht durch Horden von Imperialisten oder wahlweise Rebellen zu pflügen.

Spiel gestartet und losgelegt

Auf dem kommenden Seiten gehen wir auf die – unserer Meinung nach – markantesten Punkte ein, die potenzielle Käufer zum Launch des Spieles wissen sollten. Diejenigen, welche bereits losgelegt haben – zu dem Zeitpunkt, da unser Magazin in den Handel kommt, ist der Titel bereits erhältlich – können immerhin ihre eigenen Erfahrungen mit unseren vergleichen und haben dennoch Spaß beim Lesen. An dieser Stelle wollen wir jedoch zuerst auf einige generelle Punkte eingehen, die uns während unserer Zeit mit dem Spiel ins Auge gestochen sind. So waren wir vom meist sehr flinken, problemlosen Matchmaking sehr angetan. Mit nur wenigen Klicks sind wir in den Matches drin, nervige Wartezeiten gibt es kaum. Auch die Individualisierung unseres Kämpfers durch verschiedene Waffen, sekundäre Ausrüstungsgegenstände sowie diverse Figurenskins geht locker von der Hand und lässt sich mühelos zwischen zwei Runden erledigen. Schön: Wir können uns entscheiden, ob entweder ausgehend von den Spielmodi oder den Maps entschieden wird, welchem Match wir als Nächstes zugewiesen werden. Sehr schade finden wir hingegen, dass es zum aktuellen Zeitpunkt keine Möglichkeit gibt, auch in privaten Turnieren in den Krieg der Sterne zu ziehen. Auch ein grundsätzlicher Optionenmangel ist nicht von der Hand zu weisen, Rundenzeiten, zu erreichende Punktzahl und so weiter obliegen in keiner Variante unserem Gutdünken. Klar, das machen viele andere moderne Shooter auch nicht anders, es sorgt aber dafür, dass man sich in seinen Möglichkeiten doch ein wenig eingeschränkt vorkommt.

Alleine im Weltraum

Dafür konnten wir in unseren bisherigen Spielesessions keinerlei Serverausfälle feststellen. Es bleibt abzuwarten, wie dieser Umstand aussehen wird, sobald Millionen Spieler auf einmal nach dem offiziellen Launch gleichzeitig online gehen. Wer will, darf übrigens auch alleine ran – eine vollwertige Singleplayerkampagne darf sich aber niemand erwarten. Stattdessen dürfen wir in den drei Varianten ran, die uns jeweils in Tutorialmissionen, kurzweilige Schlachten sowie in Kämpfe gegen Wellen an



Das Matchmaking funktioniert flott, private Matches lassen sich aktuell aber leider noch keine starten.

Ganz ohne Singleplayerinhalte kommt das Spiel nicht daher, diese sind aber kaum der Rede wert.

Gegnern stecken. Die Tutorialmissionen kommen dabei noch am ehesten echten Missionen gleich, so dürfen wir etwa auf einem Speeder Bike auf Rebellenjagd durch die Wälder von Endor düsen, als Darth Vader einen Rebellenstützpunkt ausheben oder als AT-ST für ordentlich Chaos sorgen. Die Schlachten und Wellenkämpfe auf diversen Maps hingegen sind relativ selbsterklärend und können bei Bedarf auch von zwei Sternenkriegern im Koop-Modus erlebt werden. trotz netter, kleiner Videos, welche die diversen Missionen einleiten, fühlt sich aber keine der Aufgaben nach einem vollwertigen Spielerlebnis an. Das ist schade, aber angesichts der Tatsache, dass der Fokus der Entwickler von Anfang an klar auf den Mehrspielerduellen lag, auch wenig verwunderlich.

Jakku! – Gesundheit!

Während die Menge an Inhalten zum Release des Spiels relativ überschaubar ausfällt – mehr dazu auf den folgenden Seiten –, erhalten wir knapp zwei Wochen nach dem Launch und somit kurz vor dem Start von *Star Wars Episode VII: Das Erwachen der Macht* zumindest ein wenig mehr Content spendiert. Im für alle Spieler kostenlos bereitgestellten DLC-Paket „Schlacht um Jakku“ werden zwei auf dem titelgebenden, neuen Planeten angesiedelte Maps enthalten sein. Zeitlich sind die kämpferischen Geschehnisse jedoch nicht während der Ereignisse des Films, sondern 20 Jahre zuvor angesiedelt. Vorbesteller dürfen übrigens bereits eine Woche früher auf den neuen Maps ran – hoffen wir mal, dass EA diese wenig kundenfreundliche Schiene nicht auch bei zukünftigen DLCs so intensiv fährt. Immerhin geht man auch mit EA Access bereits den Weg, zahlungswillige Fans durch Zeitexklusivität zu bevorzugen.

Spaß im Weltraum

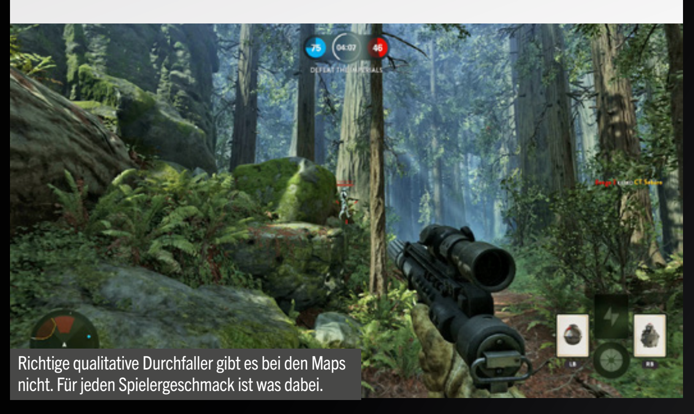
Doch ob ein paar Tage früher oder später, Spaß macht *Star Wars: Battlefront* auf jeden Fall – wie gut es uns gefällt, verraten wir auf Seite 16. ❑

Unsere Eindrücke

DIE MAPS

Auf zwölf Maps dürfen wir uns in *Star Wars: Battlefront* in die Sternenschlacht werfen. Aber was taugen sie?

Vorneweg: Nicht alle Maps stehen uns in allen Mehrspielermodi des Spiels zur Verfügung. Je nachdem, mit wie vielen Teammitgliedern beziehungsweise Feinden auf einmal wir in die Schlacht ziehen, sind bestimmte Areale für uns gesperrt. So gibt es die richtig großen Maps wie den Waldmond Endor, den Außenposten Beta auf Hoth oder die Jundland-Wüste auf Tatooine sowie mittelgroße und kleine Maps wie die Absturzstelle im Sumpf von Dagobah, ein Jawa-Camp auf Tatooine oder einen relativ verwinkelten Imperialen Hangar. Richtige Spielspaßtöter gibt es darunter nicht, jedoch geht in relativ großen Gebieten ohne echte Deckungsmöglichkeiten wie dem Außenposten Beta natürlich die taktische Komponente der Schießereien flöten. Wir hatten – natürlich völlig subjektiv betrachtet – am meisten Spaß im Jawa-Camp, an der Absturzstelle auf Dagobah und in den Eishöhlen auf Hoth. Übrigens dürfen wir am Steuer von X-Wing, TIE-Fighter und Co. auch den Luftraum über manchen Maps erforschen, wahlweise im speziellen Spielmodi oder sobald wir die entsprechende Spezialfähigkeit auf der Map aufgesammelt haben.



Richtige qualitative Durchfaller gibt es bei den Maps nicht. Für jeden Spielergeschmack ist was dabei.

DIE SPIELMODI

Mit insgesamt neun Mehrspielervarianten bietet *Battlefront* viel Abwechslung. Doch sind alle Modi wirklich gut durchdacht?

Wenn ein so aufwendig produziertes Spiel wie *Battlefront* auf eine Kampagne verzichtet, darf man als Käufer davon ausgehen, dass die Entwickler genügend Zeit hatten, um den Mehrspielermodi den nötigen Feinschliff zu geben. In den ersten zehn Spielstunden hatten wir aber das Gefühl, dass DICE sich vor allem bei den Modi „Vorherrschaft" und „Kampfläufer-Attacke" viel Mühe gegeben hat und die restlichen Varianten wie etwa „Jägerstaffel", „Gefecht" oder „Heldenjagd" eher als eine nette Dreingabe fungieren. So bietet *Battlefront* dank der großen Auswahl zwar ziemlich viel Abwechslung, aber ob Spieler sich tatsächlich mit den simplen Luftschlachten oder den schlichten Kämpfen mit Luke Skywalker und Han Solo in den Hauptrollen die Nächte um die Ohren schlagen werden, wagen wir zu bezweifeln. Insgesamt hätten wir uns auch etwas mehr Innovation gewünscht, wenn es um die Spielmodi geht. Die „Kampfläufer-Attacke" mit ihren AT-AT-Walkern mag noch als neuartig durchgehen, aber die restlichen Varianten kamen uns – zumindest auf den ersten Blick – ziemlich bekannt vor.



Mit neun unterschiedlichen Spielmodi fällt das Battlefront-Paket ziemlich dick aus. Doch Varianten wie „Jägerstaffel" sind eher ein nettes Extra.

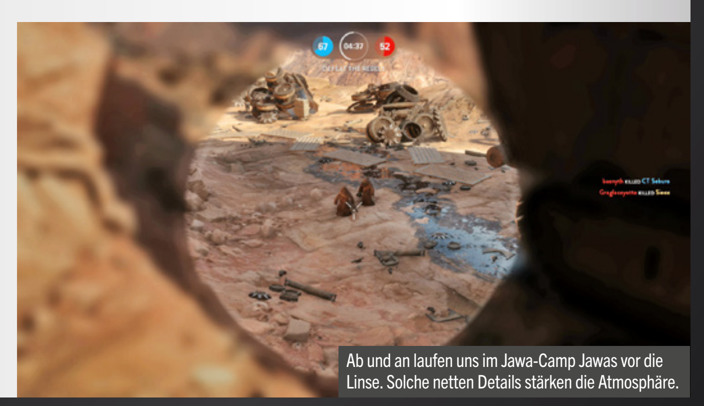
GRAFIK, SOUND UND DIE STAR-WARS-ATMOSPHÄRE

Machen wir uns nichts vor: Ein Gutteil der Spieler wird sich *Star Wars: Battlefront* primär aus einem Grund holen: Es ist verdammt noch mal *Star Wars*!

Und ebendiese Spielerschicht bekommt ein *Krieg der Sterne*-Wohlfühlpaket spendiert, das sich mehr als sehen lassen kann. Schon die von uns für diesen Artikel gespielte Xbox-One-Fassung ist eine wahre Augenweide, wenig überraschend wird es auf dem PC sogar noch einmal ein ganzes Stück besser aussehen. Egal, ob wir durch die dicht bewachsenen Wälder von Endor streifen, uns in der Schneewüste von Hoth den Sturmtruppler- beziehungsweise Rebellen-Allerwertesten abfrieren oder unter der Sonne von Tatooine schwitzen: Das Zusammenspiel aus knackig-scharfen Texturen, grandiosen Lichteffekten und beeindruckenden Feuer-, Explosions- sowie Wettereffekten begeistert und läuft – von einigen Momenten, in denen ganz besonders viel auf dem Bildschirm los ist – die meiste Zeit sehr flüssig. Wenig überraschend überzeugt zudem die Musikuntermalung, wenn auch mit kleinen Einschränkungen. Klar, all die ikonischen und fantastischen orchestralen Stücke der Filme sind da, werden unserer Meinung nach aber etwas zu abgehackt eingesetzt: Action, fünf Sekunden Musik, wieder Action, Musik – ein etwas besserer Fluss hätte die Stimmung noch zusätzlich untermalt. Auch die wenig abwechslungsreichen Oneliner der Soldaten auf den Schlachtfeldern, die oftmals mehr an *Battlefield* erinnern, benötigen noch etwas Überarbeitung. Das ist aber natürlich Kritik auf höchsten Niveau, denn zu den von Komponist John Williams ersonnenen *Star Wars*-Klängen gegen die virtuellen Feinde vorzugehen, sorgt natürlich trotzdem regelmäßig für ein wahres Fan-Hochgefühl. Zu guter Letzt stellt sich trotz toller Grafik und tollem Sound freilich die Frage: Wie gut wurde die *Star Wars*-Atmosphäre eingefangen? Die Antwort: Die Entwickler hätten ihre Arbeit in dieser Hinsicht kaum besser machen können. Die Maps sind nur so gespickt mit Details und Anspielungen auf die Filme. Da laufen schon einmal spontan Jawas auf Tatooine durch die Gegend und laufen erschrocken davon, wenn sie den Klang unserer Waffen vernehmen, und die AT-ATs sind genauso beeindruckend und gigantisch, wie man sie aus den Filmen kennt. Hinzu kommt natürlich das wohlige Gefühl, sobald man einmal in die Haut von Luke Skywalker, Darth Vader und Co. schlüpfen darf – all das sorgt dafür, dass man wirklich das Gefühl hat, mittendrin zu sein im Krieg der Sterne. Toll!



Ob wie hier auf Hoth, auf Tatooine oder anderen Planeten: Grafisch sieht *Battlefront* sehr schick aus.



Ab und an laufen uns im Jawa-Camp Jawas vor die Linse. Solche netten Details stärken die Atmosphäre.

WAS IST DRIN IM STAR-WARS-WOHLFÜHLPAKET?

Keine Einzelspielerkampagne, aber dafür Multiplayer-Modi und -Karten satt – reicht das für lang anhaltenden Spaß?

Spiele wie *Titanfall* und *Evolve* haben es bereits vorgeführt: Titel, die auf eine aufwendig inszenierte Story verzichten, müssen viel Überzeugungsarbeit leisten. *Battlefront* hat es in dieser Hinsicht dank der starken *Star Wars*-Lizenz deutlich einfacher, doch dürften sich trotzdem viele potenzielle Käufer die Frage stellen: „Was bekomme ich eigentlich für meine 50 Euro?" Schlicht gesagt: Neun Mehrspielervarianten, die man zum Start auf zwölf unterschiedlichen Karten spielen kann, sowie vier (Koop-)Missionstypen, die eher der Übung dienen. Damit fällt der Umfang fast identisch mit dem Mehrspielermodus von *Battlefield 4* aus – wobei der vierte Teil der Shooter-Reihe noch eine etwa sieben Stunden lange Kampagne bietet. Anhand der zehn Stunden, die wir mit den *Star Wars*-Schlachten verbringen durften, können wir schlecht sagen, ob man sich tatsächlich über einen zu schmalen Umfang ärgern wird. Wir können lediglich feststellen, dass man bei *Battlefront* etwas weniger für sein Geld bekommt als bei *Battlefield 4*.



Neben den Mehrspielermodi gibt es auch vier unterschiedliche Missionstypen, die man ganz ohne Mitspieler absolvieren kann. In der einen Variante schlüpft ihr in die Haut von berühmten *Star Wars*-Charakteren wie Darth Vader.

DIE SPIELERISCHE SUBSTANZ

DICE hat mit der *Battlefield*-Reihe einige der tiefgründigsten Online-Shooter bis dato abgeliefert. Kann *Battlefront* da mithalten?

Die Blaster-Waffen von Battlefront haben keinen Rückstoß. Schon dadurch ist das Gameplay im Vergleich zu Battlefield deutlich simpler, aber auch zugänglicher.

Die Online-Shooter-Gemeinde konnte man in den letzten Jahren ziemlich einfach in zwei Lager aufteilen: die *Call of Duty*-Jünger auf der einen Seite und die *Battlefield*-Fanatiker auf der anderen. Während sich die Fans der Activision-Reihe über die schnellen und actionbetonten Gefechte freuten, kamen die kleinen Taktiker und Teamspieler unter uns auf den riesigen Schlachtfeldern der *Battlefield*-Serie auf ihre Kosten. Wer nun damit rechnet, dass auch *Battlefront* auf ein relativ komplexes Gameplay setzt, wird ziemlich wahrscheinlich enttäuscht sein. Die Krieg-der-Sterne-Gefechte könnte man am ehesten als leicht zugänglich und kurzweilig bezeichnen. Zwar sind die Karten etwa im Vorherrschafts- und Kampfläufer-Attacke-Modus für Genreverhältnisse fast schon gigantisch, aber solche Dinge wie zum Beispiel die Handhabung der Waffen oder die Auswahl an unterschiedlichen Fahrzeugen sind in *Battlefront* deutlich simpler beziehungsweise kleiner gehalten als in der *Battlefield*-Serie. Das macht den neuesten DICE-Titel nicht unbedingt schlechter als seine Vorgänger, doch spricht das Spiel unserer Meinung nach eine etwas andere Zielgruppe an. Wer das vor dem Kauf von *Battlefront* berücksichtigt und sich einfach auf unkomplizierte Schlachten mit einer waschechten *Star Wars*-Atmosphäre freut, wird die Anschaffung ziemlich wahrscheinlich nicht bereuen.

DIE HELDEN UND FAHRZEUGE

Alte Helden braucht das Land – und wenn diese über die Macht verfügen, umso besser. Wir stellen die Helden des Spiels vor und gehen auf die Fahrzeuge ein.

Zum Launch des Spiels stehen uns insgesamt sechs Helden zur Verfügung, welche durch ihre schiere Kampfkraft so manches Match aufmischen können – drei auf Rebellen- und drei auf Imperiumsseite. Die Rebellen erhalten durch Luke, Leia und Han Solo Unterstützung, die entweder mit Waffengewalt oder – in Lukes Fall – der Macht gegen ihre Feinde vorgehen. Dasselbe gilt für die Vertreter des Imperiums beziehungsweise der dunklen Seite, Darth Vader, Darth Sidious und Boba Fett. Anders als normale Einheiten fügen die Heroen ihren Gegnern massiven Schaden zu. Zusätzlich zu ihren Standardangriffen verfügen sie über drei Spezialaktionen, die allerdings nicht, wie bei den regulären Kämpfern, frei zugewiesen werden können. So wirft etwa Darth Vader sein Lichtschwert, Leias Blaster schießt mit deutlich mehr Wucht als normal und Luke saust mit rasantem Tempo auf seine Feinde zu. Diese Spezianangriffe sind automatisch On-Hit-Kills, außer sie richten sich gegen andere Helden. Spielen dürfen wir die besonderen Figuren entweder in speziell dafür vorgesehenen Spielmodi oder wenn wir ein entsprechendes Symbol während eines Matches aufsammeln. Das Hochgefühl, wie man es etwa bei Perksystemen nach einem erfolgreichen Killstreak erlebt, fällt hier also weg. Für Gelegenheitsspieler ist es natürlich toll, dass sie auch regelmäßig als Helden randürfen, aber es ist auch sehr simpel gelöst. Dasselbe gilt übrigens für die Fahrzeuge sowie Fluggeräte, die man in den Matches findet oder eben in speziell dafür gedachten Spielmodi anwählt. Das Gefühl, mit einem AT-ST durch die Gegend zu stapfen und Rebellen zu plätten, mit dem Speeder Bike Gas zu geben oder sogar hinter dem Steuer des Millennium Falcon den Luftraum unsicher zu machen, ist aber natürlich trotzdem mehr als befriedigend.

Luke gegen den Imperator – da fliegen die Fetzen! Die Heldenduelle sind spektakulär inszeniert.



An Land und in der Luft nehmen wir am Steuer verschiedener ikonischer *Star Wars*-Gefährte Platz.

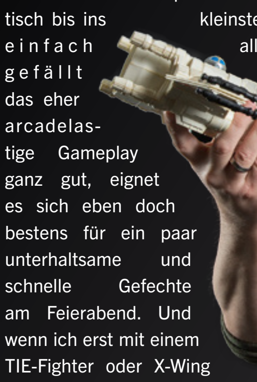


Unsere Meinungen zum Spiel

PETER

„Ein Einzelspieler-Shooter mit der Technik wäre grandios!"

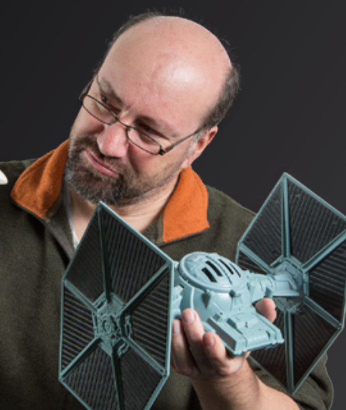
Multiplayer-Shooter ermüden mich auf Dauer und da macht *Star Wars: Battlefront* keine Ausnahme. Schon in der Beta hatte ich mich nach ein paar Matches sattgesehen und -gehört an den wirklich fantastischen Umsetzungen von Fahrzeugen, Planeten und Sounds der Filmvorlage. Das lag vor allem am simplen Gunplay, das Abschüsse aus großer Distanz fördert. Ich bin skeptisch, ob *Battlefront* auf Dauer genügend Tiefe bietet, um Spieler nach den ersten „Wow, *Star Wars*!"-Momenten bei der Stange zu halten. Wenn ich sehe, wie diese geniale optische und akustische Umsetzung der Sternensaga für ein aus meiner Sicht ganz nettes Online-Ballerspiel „verschwendet" wird, dreht sich mir eh der Magen um. Was hätte man da nicht alles für tolle Kampagnen und Geschichten in dieser wunderschönen Umgebung erzählen können! Allerdings reden wir hier immer noch von Dice und die können ja bekanntlich nur eine Sache richtig gut: Eben jene großen Multiplayer-Schlachten, die hier mit all ihren Explosionen sekündlich über den Bildschirm flackern. In Sachen Story-Spiel ruhen meine Hoffnungen also weiter auf Visceral Games. Mal sehen, was die mit der *Star Wars*-Lizenz anstellen!



STEFAN

„Kurzweiliges Vergnügen mit tollem Star-Wars-Flair – aber auf Dauer gut?"

Dunkle oder helle Seite? Ich kann mich nicht entscheiden. Spaß macht *Star Wars: Battlefront* definitiv auf beiden Seiten. Egal, ob ich zusammen mit den in Weiß gekleideten Sturmtruppenkumpels das Rebellen-Gesocks auf Hoth vertreibe oder mich als Imperium-Gegner im dichten Gestrüpp auf Endor betätige – atmosphärisch ist *Star Wars: Battlefront* einfach eine Wucht. Da stimmt optisch und akustisch bis ins kleinste Detail einfach alles. Mir gefällt das eher arcadelastige Gameplay ganz gut, eignet es sich eben doch bestens für ein paar unterhaltsame und schnelle Gefechte am Feierabend. Und wenn ich erst mit einem TIE-Fighter oder X-Wing durch die Levels fetze – auch wenn es nur „ferngesteuerte" sind –, so hüpft das *Star Wars*-Fan-Herz vor Freude. Fraglich ist nur, was passiert, wenn die anfängliche Euphorie verflogen ist. Ob und wie Dice für Langzeitmotivation sorgen kann und will, da habe ich nach wie vor so meine Zweifel. Die mickrigen Kinkerlitzchen, die EA in die 120 Euro teure Ultimate-Edition reingepackt hat, sind es jedenfalls nicht.



MATTI

„Spaßig, aber als *Battlefield*-Veteran vermisse ich den Tiefgang."

Wie ich mich damals über die Ankündigung von *Battlefront* gefreut habe! Ich malte mir bereits gigantische Krieg-der-Sterne-Schlachten mit zig unterschiedlichen Fahrzeugen und Waffen im Kopf aus – das war fast so, als ob ein Entwicklerstudio endlich auf meine Wünsche hört. Nach rund zehn Stunden mit *Battlefront* muss ich jedoch sagen, dass mir die kurzweiligen Gefechte zwar gut gefallen, ich sie aber lieber nicht mit meiner geliebten *Battlefield*-Serie vergleichen möchte. Dafür ist das Gunplay zu simpel, die Auswahl an Fahrzeugen zu schmal und der taktische Tiefgang zu seicht. Trotzdem bin ich mir sicher, dass ich mich des Öfteren auf die Schlachtfelder begeben werde – nur relativ wahrscheinlich nicht so ausgiebig und so lange am Stück wie es bisher bei der *Battlefield*-Reihe der Fall war. Ich kann die Entwickler und ihre Entscheidung, den *Star Wars*-Shooter einsteigerfreundlich zu machen, gut verstehen. Aber damit geht leider auch einher, dass ich als *Battlefield*-Veteran den Tiefgang ein wenig vermisse.

LUKAS

„Nicht besonders anspruchsvoll, aber ein Fest für Fans der Sternenkriege."

Anders als die Kollegen Bathge und Weiß durften Matti und ich bereits in der finalen (Konsolen-)Fassung von *Star Wars: Battlefront* ran. Was ich da sehen und spielen konnte, sagte mir durchaus zu, wenngleich der große „Wow"-Effekt – abseits der grandiosen Grafik – ausbleibt. De facto ist das Spiel ein Crowdpleaser, der auf größtmögliche Zugänglichkeit setzt und dafür auf etwas kreativere oder anspruchsvollere Spielansätze fast gänzlich verzichtet. Angesichts der Tatsache, dass *Star Wars* als Marke nun einmal quasi das Aushängeschild für „Spaß für Mami, Papi, Sohnemann, Tochter und den Rest der Familie" ist, will ich das dem Spiel aber auch gar nicht vorwerfen. Zudem macht es bei aller Routine auch kaum etwas falsch oder schlecht und die Atmosphäre der Filme wurde beinahe perfekt eingefangen. Klar, manche Modi sagen dem persönlichen Geschmack mehr zu als andere – mit den Luftschlachten kann ich wenig anfangen –, das Gesamtpaket *Star Wars: Battlefront* macht aber Laune. Und genau das ist ja wohl auch der wichtigste Punkt.





JUST CAUSE 3
C1
SET THE WORLD
ON FIRE
AB 1. DEZEMBER IM HANDEL
PS4
XBOX ONE
PC | DVD ROM
AVALANCHE STUDIOS
SQUARE ENIX
Just Cause 3 © 2015 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Avalanche Studios. Published by Square Enix Ltd. Just Cause 3 and the Just Cause logo are trademarks of Square Enix Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Holdings Co. Ltd.
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3", "PS4" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



Auf der beeindruckenden *Starcraft*-Bühne kämpften Profis um die Weltmeisterschaft.

Die flotten Mopeds, die *WoW*-Helden im MMORPG fahren, gibt's auch in echt!

Großes Highlight der Blizzcon sind viele Cosplayer mit ihren tollen Kostümen.

Blizzards Entwickler mischen sich unter die Fans, um mit ihnen zu quatschen.

Blizzcon 2015

Mehr als 20.000 Spieler folgten dem Ruf zu Blizzards großem Fantreffen 2015 – wir waren für euch dabei und haben uns ins Geschehen gestürzt!

Von: Susanne Braun

Es braucht nicht viel mehr als rund 20.000 Super-Fans, um die Entwickler von Blizzard glücklich zu machen. Wenn sich die Anhänger von *Warcraft*, *Diablo*, *Starcraft* und *Overwatch* für zwei Tage in einer riesigen Messehalle treffen, dann ist die Party schon so gut wie perfekt. Solche Treffen finden nun schon seit zehn Jahren im kalifornischen Anaheim statt. Blizzards Entwickler luden natürlich auch 2015 zur Blizzcon und überraschten ihre Fans vor Ort – und die vor den Livestream-Bildschirmen daheim – mit einer Knallerankündigung nach der nächsten. Bäm, *Overwatch* erscheint nicht nur für den PC, sondern auch für die Playstation 4 und die Xbox One. Bäm, es wird nicht nur eine neue Abenteuererweiterung für *Hearthstone* angekündigt, sondern gleich eine Woche darauf veröffentlicht. Bäm, *Diablo 3* bekommt Set-Dungeons und eine neue Region, und der Testserver dafür ist schon verfügbar.

Und nicht zu vergessen: Der offizielle Trailer für den *Warcraft*-Film *The Beginning* und das Cinematic zu *World of Warcraft: Legion* wurden gezeigt. Sowohl Trailer als auch Cinematic hauten ziemlich viele eingefleischte Fans aus den Socken. Habt ihr die krass-coolen Filmchen noch nicht gesehen, dann schaut geschwind auf pcgames.de vorbei! Dort findet ihr alle wichtigen Infos, für die wir hier keinen Platz haben. Die interessantesten Details von der Blizzcon findet ihr auf den folgenden Seiten. ❑



HEARTHSTONE: DIE FORSCHERLIGA

Mehr als 40 neue Karten erwarten euch in der neuen Abenteuer-Erweiterung „Die Forscherliga", einer kleinen, aber unterhaltsamen Solo-Kampagne.

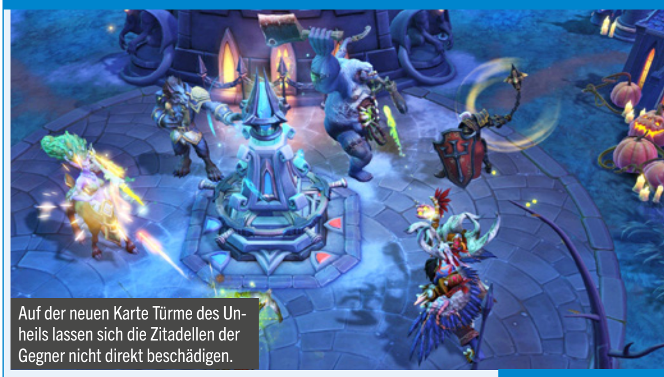
Auf der Blizzcon wurde die sechste Erweiterung für Hearthstone gerade mal angekündigt, und schon eine Woche später ist der erste Flügel des vierteiligen Abenteuers da! Wenn ihr diese Zeilen lest, dann könnt ihr bereits die ersten Bosse der Erweiterung „Die Forscherliga" vermöbeln. Und das Abenteuer lohnt sich!
Die Entwickler liefern mit der Forscherliga nun eine Solo-Kampagne mit mehr als 40 neuen Karten. Sie erzählt die Geschichte der Forscher Brann Bronzebart, Reno Jackson, Sir Finley Mrrgglton und Elise Sternensucher, während ihr mit euren Decks gegen Bosse antretet. Im Rahmen der Flucht aus dem Tempel etwa geht es darum, dass euer Charakter zehn Runden überlebt und fliehen kann.
Runde für Runde trefft ihr überlebenswichtige Entscheidungen. Klettert ihr vorsichtig durch eine Grube voller Speere und kassiert fünf Schadenspunkte? Oder schwingt ihr euch mit der Aussicht auf Unversehrtheit wagemutig drüber? Wenn ihr aber abrutscht, steckt ihr zehn Punkte Schaden ein! Garniert wird das Abenteuer mit Einblendungen der vier Forscher, die einen unterhaltsamen Dialog miteinander führen. Das macht richtig Laune!

Genre: Sammelkartenspiel
Entwickler: Blizzard
Publisher: Blizzard
Release: erhältlich



Gemeinsam mit diesen vier Helden erleben die Spieler die Abenteuer der Forscherliga.

HEROES OF THE STORM



Auf der neuen Karte Türme des Unheils lassen sich die Zitadellen der Gegner nicht direkt beschädigen.

Neue Helden und Karten bringen frischen Wind in Blizzards MOBA-Spiel. Besonders spannend ist der Charakter Cho'gall, der von zwei Spielern gleichzeitig gesteuert wird.

Genre: MOBA
Entwickler: Blizzard
Publisher: Blizzard
Release: erhältlich

Auf dem Menü für die Heldenauswahl stehen für die nahe Zukunft die speerwerfende Fernkampf-Assassine Lunara und der nicht minder kampfstarke Assassine Graumähne. Der nutzt in seiner menschlichen Form Pistolen. Lässt er aber auf Knopfdruck das Worgen-Biest raus, verteilt er im Nahkampf deftige Prankenschläge. Am originellsten ist der Charakter Cho'gall. Der wird nämlich von zwei Spielern gesteuert. Die Bewegungen löst der Cho-Steuermann aus, die Zauber des Assassinen Gall wirkt der zweite Spieler. Blizzcon-Besucher und Besitzer des virtuellen Tickets bekommen den Helden geschenkt und verteilen ihn über das gemeinsame Spielen mit Freunden gratis weiter. Cool!
Euch erwartet dazu ein neues Schlachtfeld, das Rush-Taktiken aushebelt. Mit euren Helden braucht ihr gar nicht erst auf die Zitadelle der Gegner einzuprügeln, denn das Gebäude nimmt keinen Schaden. Stattdessen zieht ihr auf der Karte von einer Festung zur nächsten und bringt möglichst viele davon in euren Besitz. Wenn dann ein Altar in der Mitte aktiviert und von euch eingenommen wird, feuern alle Festungen unter eurer Kontrolle auf die Zitadelle eurer Kontrahenten.

OVERWATCH

***Overwatch* ist der aktuelle Publikumsliebling unter den Blizzard-Fans und erscheint im Sommer 2016 für den PC, für Playstation 4 und Xbox One.**

Selbst nach dem Start der geschlossenen Beta ist das vor einem Jahr angekündigte *Overwatch* weiterhin der Hit unter den Blizzard-Fans. Der Betatest ist derzeit noch auf wenige Spieler begrenzt. Also ist es kein Wunder, dass sich die Besucher der Blizzcon stundenlang in die Warteschlange stellen, um den heldenbasierten Teamshooter endlich auch einmal auszuprobieren. Und wer so lange darauf warten muss, selbst Hand anzulegen zu können, fiebert umso lautstärker bei jedem gelungenen Angriff gegen das gegnerische Team mit. Die Begeisterung ist wirklich enorm.

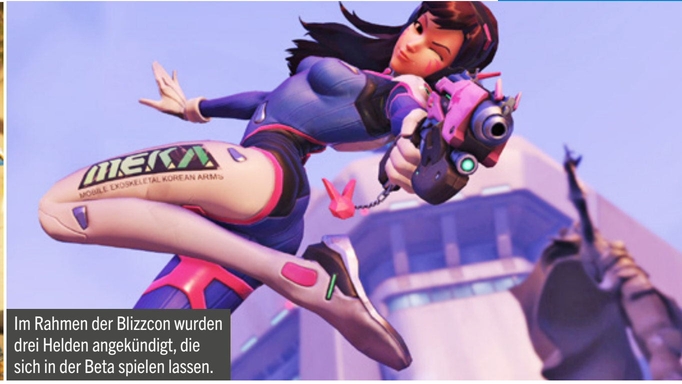
Von der Blizzcon gibt's allerhand spannende Ankündigungen zu *Overwatch*. Das Spiel erscheint im Sommer 2016 als Verkaufsversion, also nicht wie Blizzards MOBA *Heroes of the Storm* als Free-2Play-Spiel, wie die interessierten Spieler schon seit der Ankündigung von *Overwatch* angenommen haben Die Standard-Edition enthält alle 21 Helden. In der Origins Edition sind zudem Skins für die fünf Kämpfer Bastion, Pharah, Tracer, Soldier: 76 und Reaper sowie digitale Goodies für die anderen Blizzard-Spiele *Heroes of the Storm*, *WoW*, *Diablo 3*, *Starcraft 2* und *Hearthstone* enthalten. Wer noch ein bisschen mehr Geld draufwerfen will, bekommt in der Collector's Edition noch eine hübsche Statue von Soldier: 76 dazu. Allerdings braucht ihr dafür ein bisschen Glück, denn diese Edition ist derzeit nicht einmal mehr vorbestellbar.

Alle 21 Charaktere sind bereits jetzt in der Beta spielbar, auch die drei, die auf der Blizzcon angekündigt wurden. Das sind die defensive Schützin Mei mit ihrer Frostknarre, die ihre Kontrahenten verlangsamen und sogar einfrieren kann. Mech-Steuerfrau D.va übernimmt die Rolle eines Tanks und hält in der Hitze des Gefechts die Rübe für die Team-Kollegen hin. Offensiv-Held Genji, Bruder des bereits bekannten Recken Hanzo, schnetzelt sich mit seinem Ninja-Schwert durch die Reihen der Feinde.

Wer jetzt noch der Meinung ist, der schicke Shooter sei nichts für den PC, der kann beim Release auch zu den Fassungen für die Playstation 4 oder die Xbox One greifen. Die Beta für diese Versionen wird mit Spannung erwartet; schließlich muss sich erst einmal zeigen, ob Blizzards Entwickler eine eingängige Controller-Steuerung hinbekommen. Glückspilze, die an der Beta von *Overwatch* teilnehmen können, sind übrigens hin und weg von dem Shooter, denn vor allem die Helden spielen sich komplett anders; keiner gleicht dem anderen. Das sorgt für Abwechslung und jede Menge Spaß.

Genre: Team-Shooter
Entwickler: Blizzard
Publisher: Blizzard
Release: Sommer 2016


In der Origins Edition für *Overwatch* gibt's unter anderem Skins für Helden wie Tracer, Bastion und Co.



Im Rahmen der Blizzcon wurden drei Helden angekündigt, die sich in der Beta spielen lassen.

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

Nicht nur der Dämonenjäger begeistert die *WoW*-Fans! Zahlreiche Ankündigungen zu Systemanpassungen in *Legion* erfüllen so manche Wunschträume!

Für die Fans von *World of Warcraft* ist die Blizzcon seit jeher wie ein vorgezogenes Weihnachtsfest, so auch in diesem Jahr. Die Entwickler haben besonders viele Informationen zu den Spielsystemen der kommenden Erweiterung *Legion* preisgegeben. Zum Beispiel wurden alle mächtigen Artefaktwaffen, von denen eure Helden pro Spezialisierung eine bekommen, im Detail vorgestellt. Diese Messer, Stäbe, Hämmer, Dolche und so weiter tragen eure Charaktere während des gesamten *Legion*-Abenteuers. Sie sind mit eigenen Talentbäumen versehen, über die ihr die Spielweise eurer Klasse an eure Wünsche anpasst.

Es gab massenweise Neuigkeiten zu den altbekannten Klassen, denn einige von ihnen werden mit komplett neuen Mechaniken versehen, um ihre Rollen künftig besser zu definieren und von anderen abzuheben. Besonders cool: Die lange gewünschte Abschaffung nur zweier möglicher Talentspezialisierungen wurde in *Legion* genauso verwirklicht wie die Level-Skalierung. Die sorgt dafür, dass ihr die vier Level-Gebiete Azsuna, Val'Sharah, Sturmheim und Hochberg nicht in einer festgelegten Reihenfolge spielen müsst, sondern einfach so angeht, wie es euch in den Kram passt. Die Gegner, denen ihr über den Weg lauft, werden automatisch auf die Stufe eures Charakters skaliert. Das Highlight der Blizzcon war definitiv die Möglichkeit für alle *World of Warcraft*-Anhänger, das Startgebiet der neuen Heldenklasse auf der Messe auszuprobieren. Der Dämonenjäger startet in *World of Warcraft: Legion* auf Stufe 98 und bekommt zum Einstieg in einem eigenen Gebiet auch noch eine spannende Story präsentiert. Ihr vermöbelt Dutzende von Dämonen, sammelt Schätze und bekommt ein cooles Reittier überreicht. Der Dämonenjäger spielt sich ziemlich flott und sieht mit seinen beiden Gleven als Waffen extrem stilvoll aus. Besonders groß waren die Augen der Fans, als sie das Cinematic von *Legion* sehen durften, in dem Allianzanführer Varian Wrynn und Bansheekönigin Sylvanas eine großartige Figur machen. Nun fiebern eine ganze Menge an *World of Warcraft*-Fans der Beta entgegen.

Genre: MMORPG
Entwickler: Blizzard
Publisher: Blizzard
Release: Sommer 2016


Die Spielweisen der Helden in *WoW* werden mit *Legion* teils enorm geändert.


Die Dämonenjäger sind die neue Klasse in *WoW: Legion* und spielen sich bereits ziemlich flott. Auf der Blizzcon ließ sich ihr Startgebiet ausprobieren.

WARUM KEIN TEST?

Bitte warten: PC-Spieler sind 2015 einige Wochen später dran.

Während Konsolenbesitzer bereits durch London streifen dürfen, erscheint die PC-Fassung erst knapp ein Monat später. Darum liefern wir erst in der kommenden Ausgabe einen kurzen Nachtest sowie die Wertung nach. Damit sich potenzielle Käufer – das Spiel erscheint kurz nach unserem Redaktionsschluss – trotzdem schon einmal ein Bild machen können, liefern wir auf diesen Seiten unsere Eindrücke zur Playstation-4-Fassung des Abenteuers.

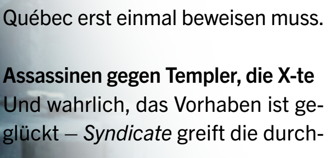
Assassin's Creed Syndicate

Von: Lukas Schmid

Froschschenkel waren gestern, jetzt steht Black Pudding auf dem Speiseplan – und der schmeckt ein ganzes Stück besser!

Genre: Action-Adventure **Entwickler:** Ubisoft Québec **Publisher:** Ubisoft **Termin:** 19.11.2015

Weil's modern ist, an jeden Skandal und jedes Skandälchen ein „Gate" anzuhängen, machen wir jetzt einfach mal mit: Das Unitygate von 2014 hat den guten Ruf der *Assassin's Creed*-Reihe in bis dato ungeahnte Tiefen sinken lassen: Zahllose Bugs und der Verzicht auf viele etablierte Spielmechaniken der Vorgänger konnten auch durch das toll umgesetzte Paris und den sympathischen Protagonisten – nicht unbedingt eine Stärke der Serie – nur bedingt ausgeglichen werden. *Syndicate* hat also viel Wiedergutmachungsarbeit zu leisten, zumal sich auch das neue Hauptentwicklungsstudio Ubisoft Québec erst einmal beweisen muss.



Assassinen gegen Templer, die X-te

Und wahrlich, das Vorhaben ist geglückt – *Syndicate* greift die durchaus vorhandenen Stärken von *Unity* auf und vermengt sie zusammen mit zahlreichen Verbesserungen sowie einer Handvoll Neuerungen zu einem runden Gesamtpaket, das dem Namen *Assassin's Creed* wieder zu alten Ehren verhilft. Massive Bugs ließen sich während unseres Tests an einer Hand abzählen, das Geschehen läuft die meiste Zeit flüssig und die Spielwelt ist wieder einmal eine Klasse für sich. Weil wir aber schlechte Menschen sind, fangen wir erst einmal mit den negativen Aspekten an – in puncto Handlung haben die Macher inzwischen wohl endgültig aufgegeben. Die Gegenwartsgeschichte wird in einer Handvoll kurzer Zwischensequenzen abgehandelt, bei denen wir den Serienveteranen Rebecca und Shaun bei der Suche nach einem geheimnisvollen Artefakt über die Schulter schauen. Angesichts unzähliger abstruser Wendungen, seltsamer Entscheidungen, unaufgelöster Handlungsstränge und Figuren mit dem Charisma von halb getrocknetem Pappmaché könnten uns all diese Geschehnisse aber ohnehin kaum noch gleichgültiger sein. Aber auch in der Vergangenheit der 1860er-Jahre bekleckert sich das Spiel nicht unbedingt mit erzählerischem Ruhm: Wir übernehmen die Kontrolle über das Geschwisterpaar Jacob und Evie Frye, ihres Zeichens Teil der britischen Assassinenbruderschaft und von zwei unterschiedlichen Motivationen vorangetrieben – Evie will einen legendären Edensplitter finden, ein mystisches Artefakt, der andere will schlicht und ergreifend die Bruderschaft weiter ausbauen. Aus dieser simplen Prämisse ergibt



Geschwisterhiebe: Mit Jacob und Evie Frye erwarten uns erstmals zwei spielbare Figuren auf einmal. Leider wird das eigentlich interessante Feature spielerisch kaum genutzt.

Londoner Seilschaften: Das wohl umstrittenste neue Gameplay-Feature ist der Seilwerfer, mit dem wir uns über die Dächer der Stadt ziehen und der Klettereien in vielen Situationen obsolet macht.

sich eine ebenso einfach gestrickte Handlung, der es primär daran gelegen ist, die ungleichen Helden mit zahlreichen historischen Figuren wie Charles Darwin, Alexander Graham Bell, Florence Nightingale oder Queen Victoria in Kontakt zu bringen. Oh, und natürlich, um eine Erklärung für das neue Zwei-Figuren-System zu liefern.

Über und auf den Straßen Londons

Erstmals übernehmen wir mit Jacob und Evie nämlich die Kontrolle über gleich zwei Protagonisten. Während wir in der Stadt unterwegs sind, können wir mittels Menübefehl jederzeit zwischen ihnen wechseln. Wen wir in den Hauptmissionen steuern, ist hingegen vom Spiel vorgegeben. An und für sich eine nette Idee, die jedoch nicht zu Ende gedacht wurde, denn spielerisch hat das Feature kaum Auswirkungen. Ja, Jacob verfügt gegen Ende über ein paar Kampffähigkeiten, die Evie nicht ausführen kann, und sie wird im Gegenzug zur Schleichmeisterin. Die Unterschiede wirken sich aber kaum aus und ein Zusammenspiel der Figuren in den Missionen gibt es überhaupt nicht; mehr noch, der zweite Protagonist ist in den meisten Missionen gar nicht anwesend. Warum man sich hier nicht eine Scheibe von Spielen mit vergleichbarem System wie etwa *GTA 5* abgeschnitten hat, sei dahingestellt. Somit verkommt die gute Idee zum Gimmick. Alles andere als eine Spielerei ist hingegen der neue Seilwerfer. In bester Batman-Manier können wir uns mithilfe des praktischen Helferleins über weite Häuserschluchten oder an Fassaden emporziehen. Man mag einwenden, dass dies diametral zum bewährten Klettergameplay der Serie ist – und das stimmt. Allerdings sorgt der Seilwerfer dafür, dass nervige Auf- und Abstiege sowie das erneute Erklimmen von Türmen nach einem versehentlichen Sprung nach unten der Vergangenheit angehören – ein Knopfdruck, und wir sind wieder oben. Wem das völlig gegen den Strich geht, der kann auf das Feature aber auch praktisch vollkommen verzichten und wie gehabt klettern, was die virtuellen Finger hergeben. Als weniger optional erweisen sich hingegen die neu hinzugekommenen Kutschfahrten. Jederzeit im freien Spiel und regelmäßig in den Missionen nehmen wir auf dem Kutschbock Platz, etwa um NPCs von A nach B zu bringen oder feindliche Gefährte durch gezielte Rammattacken zu zerstören. Schön: Per Knopfdruck steigen wir auf das Dach unserer Kutsche, springen von hier aus auf ein neben uns fahrendes Exemplar und übernehmen dieses kurzerhand. Das funktioniert wunderbar, hätte in den Missionen aber gerne noch öfters genutzt werden können – meistens sind wir nur mit Fahren beschäftigt.

Das leichte Leben der Assassinen

Abseits dieser drei wichtigsten Neuerungen erwartet uns das gewohnte *Assassin's Creed*-Gameplay. Heißt im Klartext: Wir absolvieren in – diesmal insgesamt neun – Sequenzen verschiedene Missionen, die uns etwa vor die Aufgabe stellen, Zielpersonen zu beschatten, Kämpfe zu bestreiten, lautlos Meuchelmorde auszuführen oder als Bodyguard für NPCs zu agieren. Neben den Haupterwarten uns zumeist auch sekundäre Aufgaben, die uns etwa vorschrei-



Krach- und Dachgeschichten: In den teils wilden Kutschfahrten können wir auch jederzeit auf das Dach unseres Gefährts springen und von hier aus feindliche Karossen übernehmen.


Lichter der Stadt: Wieder einmal stellen die wunderschönen Ausblicke von den Synchronisationspunkten aus ein absolutes atmosphärisches Highlight dar.


Dr. Evil: Obertempler Crawford Starricks herausstechendste – und eigentlich auch einzige – Eigenschaft ist, dass er böse ist. Wir haben schon interessantere Figurenzeichnungen erlebt.


Königs(er)drosseln: Auch die legendäre Queen Victoria höchstselbst kommt im Spiel vor – ob auf Templer- oder Assassinenseite, sei an dieser Stelle aber freilich nicht verraten.

Assassin's Beat: Das Kampfsystem baut auf jenem von *Unity* auf, kommt jedoch – nicht zuletzt aufgrund neuer Fähigkeiten und Möglichkeiten – ein ganzes Stück leichter als bisher daher.



Blockparade: In den Kämpfen gegen Bosse und besonders starke Gegner müssen wir ab und an spezielle Sequenzen absolvieren, in denen wir Gegnerangriffe perfekt parieren müssen.

ben, auf welche Art und Weise wir einen Auftrag ausführen, wie lange wir für die Eroberung einer Kutsche benötigen oder verlangen, dass wir bei einem Auftrag auf der Themse nicht mit dem Wasser in Berührung kommen. Das klappt dank einer im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbesserten Steuerung gut – zwar hat man noch immer nicht die volle Kontrolle, so häufig wie bisher bleibt man aber nicht mehr an Hauskanten oder auch Stuhllehnen hängen. Endlich klappt auch das in *Unity* eingeführte System reibungslos, das uns mittels Druck auf die Schultertaste in offene Häuserfenster klettern lässt! Auch das Kampfsystem wurde überarbeitet, orientiert sich noch stärker als bisher an den *Arkham*-Spielen und ermöglicht es, gezielter auf feindliche Aktionen zu reagieren. Anders als in *Unity* ist es in *Syndicate* etwa wieder problemlos möglich, feindlichem Beschuss auszuweichen. Zu guter Letzt blieb auch das Schleichen nicht unangetastet und gibt uns wieder deutlich mehr Möglichkeiten an die Hand als im Paris-Ausflug. Frohlocket – die Möglichkeit zu pfeifen ist zurückgekehrt! Die Kehrseite all dessen ist, dass der Titel einen ganzen Zacken einfacher daherkommt als bisher – tendenziell schon fast zu einfach. Gerade in den Kämpfen ist es nun fast unmöglich zu versagen, wenn man nicht gerade gegen Gegner antritt, deren Level massiv über dem eigenen liegt.

Erfahrungen eines Assassinen

Jawohl, unsere Figuren steigen im Level auf, denn als Belohnung für die Missionen winken neben Geld und Ressourcen, mit denen wir neue Ausrüstung kaufen beziehungsweise herstellen, auch Erfahrungspunkte; jeweils für 1.000 Stück erhalten wir einen Fähigkeitenpunkt, den wir in separaten Skill Trees für Jacob und Evie investieren können. Zudem existiert ein weiterer Fähigkeitenbaum, der uns Einfluss auf die Umwelt nehmen lässt, indem er etwa unsere Feinde schwächt oder unsere – per simplem Knopfdruck – rekrutierbaren NPC-Mitstreiter stärkt. Aber auch abseits der Missionen können wir freilich Erfahrung und Moneten sammeln; dann erforschen wir die riesige Spielwelt, öffnen Kisten, erledigen Nebenmissionen, klauben emsig Sammelgegenstände auf und mehr. Ähnlich wie etwa in *Brotherhood* können wir zudem wieder die Stadt erobern, indem wir in den verschiedenen Distrikten die jeweils vorherrschenden Gangs im Rahmen von Nebenaufgaben schwächen und uns anschließend in einer Prügelei mit dem jeweiligen Gangführer zum neuen Boss empormeucheln. Komplettisten sind wieder einmal eine ganze Weile beschäftigt, dürften dank zahlreicher Verbesserungen im Vergleich zu *Unity* aber deutlich mehr Spaß haben. So sind etwa die extrem nervigen Timing-Aufgaben beim Öffnen von Truhen Geschichte und die ungemein nervigen Social Features, die uns den Zugriff auf manche Collectibles künstlich verwehrten, gibt es zum Glück auch nicht mehr.

Zu zweit, aber alleine in London

Ebenfalls nicht mehr mit an Bord ist ein Mehrspielerpart, weder die Koop- noch die kompetitive Variante. Wie schwer dieser Umstand wiegt, ist Geschmackssache. Da es allerdings so scheint, als habe das Hauptspiel durch den Verzicht und den dadurch entstandenen Ressourcengewinn der Entwickler gewonnen, wollen wir darüber nicht zu böse sein. Wesentlich schwerer fallen die Ladezeiten ins Gewicht, die jenseits von Gut und Böse angesiedelt sind und sogar bei einem Checkpoint-Neustart schon mal gut 40 Sekunden bis eine Minute in Anspruch nehmen können. Immerhin erhalten geduldige Naturen dafür wieder mal ein künstlerisches und technisches Videospielemeisterstück, das sich auch vor dem bereits ungemein hübschen *Unity* kaum verstecken muss und – wie erwähnt – vergleichsweise wenig bugbelastet daherkommt. Ja, es gibt sie, von einem technischen Debakel à la *Unity* sind wir aber weit entfernt.

Die Sorgen der PC-Gemeinde

Wie die Sache bei der PC-Fassung aussieht, konnten wir für diese Ausgabe leider nicht mehr feststellen – die Fassung kam eine knappe Woche nach unserem Redaktionsschluss in den Handel und Ubisoft stellte uns bis zu diesem Zeitpunkt keine Testversionen zur Verfügung. Wir rechnen aber mit einer noch einmal verbesserten Grafikqualität sowie deutlich reduzierten Ladezeiten. Hoffentlich bleiben PC-Spieler auch vor Bugs verschont, denn im vergangenen Jahr machte *Unity* auf Spielerechnern mit weitem Abstand die meisten Probleme und litt zudem unter massiven Performanceproblemen. Wir hoffen, dass aus diesen Fehlern gelernt wurde. ❏

LUKAS MEINT



„Die angeschlagene Serie kehrt wieder in die Erfolgszone zurück."

Vorweg: Ich gehöre zur kleinen Gruppe derer, die mit *Unity* durchaus jede Menge Spaß hatten. Die vielen Mängel des Spiels, die vor allem, aber nicht ausschließlich technischer Natur waren, lassen sich aber freilich nicht leugnen. Umso mehr freut es mich, dass die Entwickler mit *Syndicate* massiv aus den Fehlern des Vorgängers gelernt haben und ein rundum gelungenes Assassinen-Abenteuer abliefern. Die Spielwelt ist wieder einmal grandios gestaltet, nennenswerte Bugs lassen sich an einer Hand abzählen und die spielerischen Verbesserungen überwiegen klar die auch vorhandenen neuen Makel. Nur die Handlung ist wieder einmal nicht an Tristesse zu überbieten.



NEVER · STOP · GAMING

HAPPY XMAS
KCSGAMING XMAS BUNDLE

DAS WUNSCHLOS GLÜCKLICH WEIHNACHTS-GAMER-BUNDLE!
Mit diesem KCSgaming Xmas Bundle bist Du sofort startklar und kannst ungehindert in die Gaming-Welt eintauchen.

CORE I5
RAM 8GB
GTX 960
HDD 1000GB

DDR4 RAM
INTEL SKYLAKE PLATFORM
GAMING MAUS & TASTATUR

27" BILDSCHIRM

XMAS BUNDLE

CPU	INTEL CORE I5-6400 4x2.7 GHz (Skylake)
GPU	NVIDIA GTX 960 4GB GDDR5
MB	ASUS H110M-A Sockel 1151, mATX, H110
RAM	8 GB DDR4 2133 MHz
HDD	1000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
NT	EVGA 500W 500 Watt, 80+
DVD	24X DVD+/-BRENNER DoubleLayer
OS	WINDOWS 7 Windows 10 Update kostenlos
INKL.	BENQ GL2760H 68.6cm, 27 Zoll
INKL.	DEVASTATOR Gaming Maus + Tastatur rot

JETZT NUR
999€
Artikel Nr. 104221

Konfiguriere Dir Dein individuelles KCSGaming Xmas Bundle und viele andere Systeme auf www.kiebel.de

DIE PERFEKTE GESCHENKIDEE
KIEBEL.DE GUTSCHEINE

Für jeden das richtige Geschenk!
Für tausende Produkte auf kiebel.de einlösbar.

Erhältlich als 50€, 100€, 250€, 500€ und als 1000€ Gutschein.



VERSANDFERTIG INNERHALB VON 3-5 WERKTAGEN. ALLE PREISE IN EURO BRUTTO INKL.DER GESETZLICHEN MEHRWEHRTSTEUER ZZGL. VERSANDKOSTEN. ABBILDUNG ÄHNLICH. DRUCKFEHLER, IRRTÜMER ODER ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. ALLE ANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. GARANTIE GILT NUR FÜR PC-SYSTEME, RÜCKGABERECHT IM SINNE DES §13 BGB INNERHALB 14 TAGEN GEMÄSS §3 FERNABSATZGESETZ NUR IN UNBESCHÄDIGTEM UND IN ORIGINAL VERPACKTEM ZUSTAND.

24H ONLINESHOPPING
www.kiebel.de

0781 28 993 666
MONTAG BIS FREITAG 9-13 UHR UND 14-18 UHR

kiebel.de

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Crystal Dynamics
Publisher: Square Enix
Termin: Frühjahr 2016

Rise of the Tomb Raider

Die Action-Passagen in *Rise of the Tomb Raider* sind wie schon im Vorgänger fantastisch inszeniert.

Von: Christian Dörre

Die PC-Fassung erscheint zwar erst im kommenden Frühjahr, doch wir haben die fertige Xbox-One-Version bereits durchgespielt und verraten euch, ob sich das Warten lohnt.

Rise of the Tomb Raider ist endlich da! Nun, zumindest für die Microsoft-Konsolen. PC-Spieler müssen sich noch bis zum Frühjahr 2016 und Sony-Jünger gar bis zum 4. Quartal des nächsten Jahres gedulden. So blöd diese Art Exklusiv-Deal für den Großteil der Spieler auch ist, können wir euch wenigstens in dieser Vorschau schon komplette Spieleindrücke liefern und müssen uns nicht nur auf einen bestimmten, vom Entwickler zur Verfügung gestellten Spielabschnitt beziehen. Wir haben die Xbox-One-Fassung nämlich bereits durchgespielt und können euch somit haarklein verraten, was sich bei Lara Crofts neuestem Abenteuer alles so getan hat.

Besserer Spielfluss

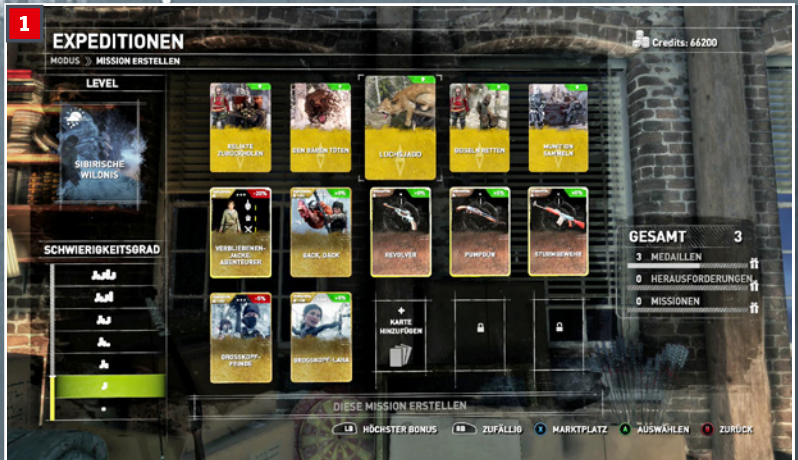
Und das ist eigentlich gar nicht so viel, denn *Rise of the Tomb Raider* setzt voll und ganz auf die bereits im Reboot eingeführten Gameplay-Mechaniken. Warum auch nicht, denn diese funktionierten bereits im Vorgänger schon sehr gut. *Tomb Raider*-typisch ist der Titel in drei große Spielelemente aufgeteilt: Ihr klettert vor grandiosen Kulissen, liefert euch adrenalingeladene Feuergefechte inklusive Fluchtpassagen und ihr erkundet natürlich die Mysterien der Schauplätze und löst dabei diverse Rätsel. So weit, so bekannt. Wo der Vorgänger aber noch in Sachen Pacing und Aufteilung der Spielmechaniken ein wenig unrund war, glänzt *Rise of the Tomb Raider*. Setzte der Serien-Reboot aus dem Jahr 2013 noch zu sehr auf ausufernde Schießereien mit den etwas dämlich agierenden KI-Kämpfern und ließ die ruhigen Momente etwas zu kurz kommen, ist die Aufteilung nun hervorragend gelungen. Miss Croft wird in ihrem neuen Abenteuer nicht mehr von Actionsequenz zu Actionsequenz gehetzt, sondern verbringt nun viel mehr Zeit damit, die Umgebung auf ihre Geheimnisse zu untersuchen, kleinere Knobeleien zu lösen und die weiterhin spielerisch simplen, aber toll inszenierten Klettereien zu absolvieren. Gefechte mit teils bis an die Zähne bewaffneten Gegnern gibt es selbstverständlich immer noch, doch diese fallen nun etwas kürzer aus und nerven nicht mehr. Die KI ist allerdings immer noch etwas beschränkt und stellt euch auf dem normalen Schwierigkeitsgrad vor keinerlei Probleme.



Neben den bekannten Gadgets erhaltet ihr nun auch eine Hakenaxt oder spezielle Kletterpfeile.


Endlich darf Lara wieder tauchen. Leider sind diese Abschnitte sehr linear und Frau Croft bewegt sich wie auf Schienen.

DER EXPEDITIONSMODUS: DAS KARTENSPIEL IM DETAIL



1 Mit verdienten Credits aus der Kampagne kaufen wir uns Kartendecks, mit denen wir verschiedene Herausforderungen erstellen können. Neben zeitlich begrenzten Missionen lassen sich auch mehrere kleine Quests hintereinander erstellen.

2 Hierzu setzen wir die Missionsabfolge fest und legen weitere Karten, welche die verfügbaren Waffen für die Mini-Quests bestimmen. Zudem lassen sich verschiedene Boni für unseren Hauptcharakter und die Gegner bestimmen. So können wir beispielsweise festlegen, dass Lara und die Feinde im Big-Head-Modus dargestellt werden oder die Söldner nicht im Nahkampf bezwungen werden können.

3 Nun werden wir nacheinander in dasselbe Missionsgebiet gesteckt, um unsere Aufgaben zu erfüllen, die uns natürlich weitere Credits für neue Kartendecks bringen. Je höher die Schwierigkeit, desto mehr Credits verdient ihr dabei. Der Kampf gegen die Söldner fällt dabei noch leicht aus.

4 Gegen die Wildtiere, welche ihr in einer gewissen Anzahl beseitigen sollt, müsst ihr jedoch öfters die Beine in die Hand nehmen, da sie nicht nur viel einstecken können, sondern auch im Rudel erbarmungslos auf euch zustürmen. Zudem gibt es noch einige langweilige Sammelaufgaben. Der Expeditionsmodus funktioniert zwar gut, ist aber auch nicht motivierend genug, um besonders lange zu beschäftigen.







(Fast) alles wie gehabt

Abgesehen vom verbesserten Spielfluss geizt *Rise of the Tomb Raider* jedoch mit Neuerungen und Ideen. Sowohl das Klettern als auch die Kämpfe spielen sich genauso wie im Vorgänger. Lediglich einige Kleinigkeiten wurden in das bekannte Gameplay-Gerüst eingebaut. So bekommt ihr zusätzlich zu den bekannten Gadgets wie den Seilpfeilen nun auch eine Hakenaxt, mit der ihr euch an manchen Punkten zu anderen Plattformen schwingt oder das Werkzeug an zuvor unerreichbaren Kanten befestigt und euch schließlich am Seil emporzieht. Zudem erhaltet ihr sogenannte Kletterpfeile, die sich strategisch in bestimmte Holzwände schießen lassen und euch somit ermöglichen, mit Sprüngen von Pfeil zu Pfeil das besagte Hindernis zu erklimmen.

In den Schießereien hingegen ist es nun möglich, aus gefundenen Alkoholflaschen Molotowcocktails herzustellen und leere Dosen zu Granaten umzubauen – entsprechend eingesammelte Materialien natürlich vorausgesetzt. Das ist zwar ganz nett, allerdings könnt ihr keine normalen Granaten mehr einsetzen, obwohl die Gegner euch damit weiterhin bewerfen. Ebenfalls etwas blöd: Lara ist anfangs nur mit ihrem Bogen unterwegs, kann die Waffen der erledigten Gegner jedoch nicht aufsammeln und muss warten, bis das Spiel sie einen Revolver finden lässt. Das wirkt dann doch etwas an den Haaren herbeigezogen. Schön ist aber, dass ihr euch meistens entscheiden könnt, ob ihr die Feinde mit offenem Visier angreift oder lieber heimlich, still und leise ausschaltet. Für letztere Variante wurden Lara ein paar neue Aktionen spendiert. So kann sie jetzt genau wie ihre Assassinen-Kollegen von Ubisoft aus einem Gebüsch zuschlagen und die Feinde dort verstecken oder von einem Baum mit einer verheerenden Messerattacke auf einen arglosen Gegner herunterspringen.

Egal für welche Möglichkeit ihr euch entscheidet, die erhaltenen Erfahrungspunkte investiert ihr – ganz wie im Vorgänger – an überall verteilten Lagerfeuern in neue Fähigkeiten für euren Charakter. Dort lassen sich dann auch eure Waffen verbessern oder ihr steckt Lara in ein anderes Outfit. Schade allerdings, dass das simple Skill-System aus dem Reboot quasi eins zu eins übernommen wurde. Hier hätten wir uns mehr Auswahlmöglichkeiten gewünscht.

Mäßige Erzählung

Doch warum zieht Lara eigentlich erneut ins Abenteuer? Nun, ein plausibler Grund dafür scheint den kalifornischen Entwicklern von Crystal Dynamics auch nicht eingefallen zu sein, weshalb sie einmal ganz tief in den Abenteuer-Klischee-Topf gegriffen und eine leidlich interessante Story hervorgekramt haben.

Die junge Frau Croft möchte unbedingt die Forschung ihres verstorbenen Vaters weiterführen und die ominöse göttliche Quelle in Sibirien aufspüren. Die böse Sekte Trinity möchte dies jedoch auch und kommt der jungen Archäologin mit ihren Söldner-Ein-



Ein gezielter Schuss auf die Öllampe und der Gegner steht in Flammen. Alternativ hätten wir auch einen Molotowcocktail craften können.



Das Skill-System wurde 1:1 aus dem Vorgänger kopiert. Weiterhin levelt ihr euch an den Lagerfeuern auf.

Die Schießereien sind immer noch Teil des Gameplays, aber bei Weitem nicht mehr so lang gezogen wie noch im Reboot.

heiten immer wieder in die Quere. Das Ziel von Trinity ist natürlich nichts anderes als die Weltherrschaft und die Vernichtung der Ungläubigen. Weil sie böse sind. Mehr Charaktereigenschaften haben die Fieslinge nicht. Auch Lara selbst bleibt über das gesamte Spiel ziemlich blass. Zwar versuchen einige eingestreute Rückblenden, unserer Heldin ein wenig Profil zu geben, doch sie sind einfach zu kurz und wirken zu künstlich, um den Spieler emotional an Lara zu binden. Der Aufbau der Geschichte orientiert sich außerdem zu sehr am Vorgänger. In einigen Situationen hat man das Gefühl, die Szene genau so schon einmal erlebt zu haben. Zudem werden die Dialoge gerade zum Ende des Spiels ein wenig schwülstig und peinlich. Da hilft es auch nichts, dass die neue deutsche Synchronsprecherin Maria Koschny (u. a. Jennifer Lawrence in *The Hunger Games*) richtig gute Arbeit abliefert und die Dialoge glaubhafter betont als Nora Tschirner im letzten Teil. Wenigstens nervt das Spiel diesmal aber nicht mit zu vielen unsympathischen Charakteren. *Rise of the Tomb Raider* beschränkt sich auf wenige Handlungsträger, die im Kontext des Spiels funktionieren, aber eben nicht sonderlich interessant sind.

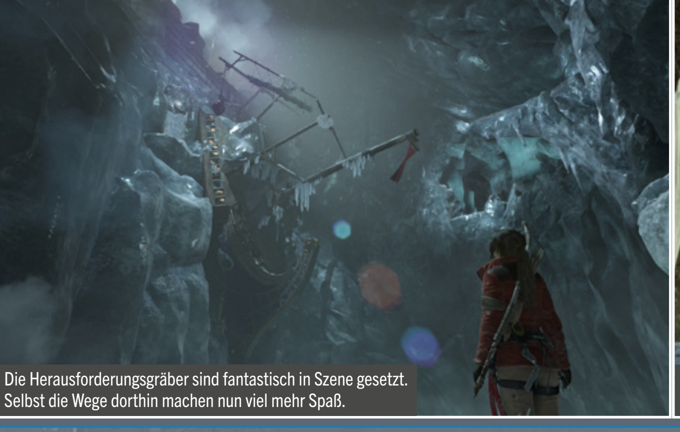
Mehr zu tun in der Spielwelt

So sehr die Story auch zu wünschen übrig lässt, haben sich die Entwickler aber einen anderen Kritikpunkt am Vorgängerspiel zu Herzen genommen: Es gibt endlich mehr zu tun. Die weitläufigen Areale bieten nun mehr als nur ein paar der beliebten Rätselgräber, wenn auch immer noch nicht genug, um die Spielwelt richtig interessant zu gestalten. So gibt es nun viel mehr Sammelgegenstände einzusacken und Artefakte zu erforschen, die sogar Laras Sprachkenntnis erhöhen können und somit noch mehr Geheimnisse erkunden lassen. Schade nur, dass dies für den Fortschritt in der Kampagne nicht relevant ist und euch die erlernte Sprache somit kaum etwas bringt. Außerdem dürft ihr nun einige Höhlen und Krypten erkunden, die oftmals Klettereien und kleinere Rätsel bieten. Mehr als ein Waffenteil oder EP sackt ihr dort nicht ein, stimmig wirkt das Erforschen der Gegend aber allemal.

DIE RÜCKKEHR DER HERAUSFORDERUNGSGRÄBER

Ohne Frage, die wenigen Rätselgräber waren die absoluten Highlights des *Tomb Raider*-Reboots. Diesmal sind sogar insgesamt neun Stück davon in der Spielwelt verteilt – und das ist uns immer noch zu wenig.

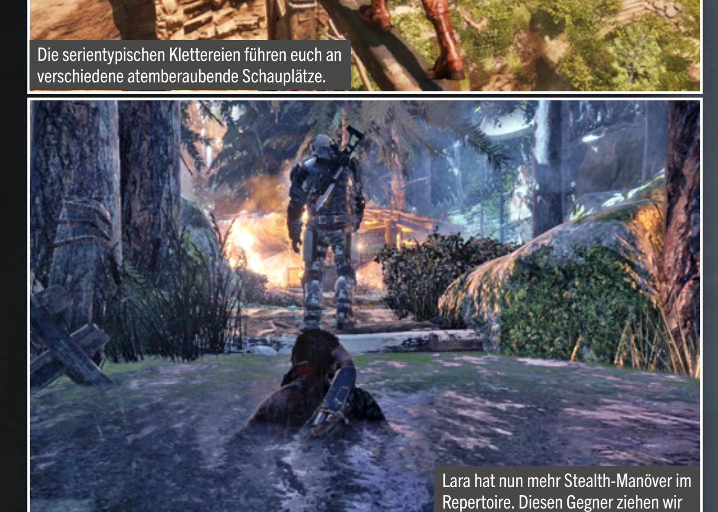
Das liegt aber nicht nur daran, dass wir gierige Unsympathen sind, die den Hals nicht voll kriegen können, sondern vor allem daran, dass die Gräber nun noch einmal spektakulärer ausfallen als im Vorgänger. So wird euch nicht mehr direkt auf die Nase gebunden, wo ihr die Gräber findet, sondern müsst nun selbst ein wenig die Umgebung dafür erkunden. Zudem sind nun selbst die Wege zu den Gräbern oft spektakulär inszeniert und stellen euch schon unterwegs vor ein paar Rätsel. Die Gräber selbst bieten gewohnte Kost. Ihr setzt eure aufgesammelten Gadgets, eure Geschicklichkeit und ein wenig Hirnschmalz ein, um die oftmals über mehrere Stufen gehenden Knobeleien zu lösen. Die Rätselqualität schwankt jedoch teilweise. Ein paar Gräber beendeten wir schneller als den Weg dorthin.


Die Herausforderungsgräber sind fantastisch in Szene gesetzt. Selbst die Wege dorthin machen nun viel mehr Spaß.


In den Gräbern selbst gibt es gewohnte Kost. Ihr setzt eure Gadgets und euer Geschick ein, um schließlich einen wertvollen Fund zu machen.

In *Rise of the Tomb Raider* gibt es zwar keinen aufgesetzten Survival-Part, gegen die Wildnis und deren Gefahren müsst ihr euch trotzdem immer wieder zur Wehr setzen.

Die serientypischen Klettereien führen euch an verschiedene atemberaubende Schauplätze.



Lara hat nun mehr Stealth-Manöver im Repertoire. Diesen Gegner ziehen wir zu uns ins Wasser und erwürgen ihn.

Zudem dürft ihr auch wieder allerhand Ressourcen einsammeln oder wilde Tiere erlegen, um neue Gegenstände herzustellen. Mit den richtigen Materialien könnt ihr jetzt auch Verbände anfertigen und euch mitten im Kampf heilen. Auch wenn dies aufgrund des erneut eher niedrigen Schwierigkeitsgrads nicht wirklich nötig ist. Immerhin versteift sich *Rise of the Tomb Raider* nicht mehr zu sehr auf einen eher aufgesetzten Survival-Ansatz.

Doch apropos aufgesetzt: Die neuen Nebenmissionen, welche euch von einigen der NPCs aufgetragen werden, wirken ein wenig gezwungen und laufen leider nach einem sehr ausgelutschten Muster ab. Mal sollt ihr ein paar Drohnen abschießen, mal Pilze sammeln, mal einige Wildschweine abschießen. Anschließend rennt ihr zurück zum Questgeber und holt euch eure Belohnung ab. Da diese aber eigentlich nie besonders toll ausfällt, fühlen sich die Nebenquests eher wie Fleißaufgaben an. Es gibt zwar mehr zu tun, aber wirklich lebendiger wirkt die Spielwelt dadurch auch nicht.

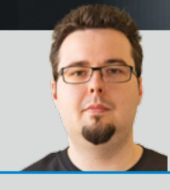
Kartenspiel für Abenteurer

Der kaum gespielte Multiplayer-Modus wurde übrigens komplett gestrichen. Dafür dürft ihr euch nun im Expeditionsmodus austoben. Mit im Hauptspiel verdienten Credits kauft ihr euch dort Kartendecks, die Herausforderungen und Boni für euch oder eure Gegner freischalten. Mit den Karten könnt ihr beispielsweise einen Big-Head-Modus aktivieren, einen Levelabschnitt in einer bestimmten Zeit meistern oder nacheinander kleinere Aufgaben absolvieren, in denen ihr eine gewisse Anzahl Tiere erledigen müsst, Artefakte sammelt oder einen Feindangriff übersteht. Mehr als „nett“ ist dieser Modus leider nicht.

Schönes Sibirien

Doch genug gemeckert. Nach dem Abspann mag uns zwar die Story nicht besonders lange im Gedächtnis bleiben, dafür werden wir uns wohl lange daran erinnern, wie unglaublich schön *Rise of the Tomb Raider* aussieht. Jedes kleine Detail an Lara ist fein texturiert und die verschiedenen Gebiete im Spiel sehen einfach atemberaubend gut aus. Vor allem bei den Lichteffekten lässt der Titel ordentlich die Muskeln spielen. Ob die Lichtquelle nun ein Lagerfeuer, ein Knicklicht oder die zwischen kahlen Ästen hindurchbrechende Sonne ist, sie wird realistisch berechnet und sorgt für ein stimmungsvolles Ambiente. Trotz der Prachtgrafik läuft der Titel zudem durchweg flüssig, lediglich ein kleiner Nachladeruckler fiel uns in 18 Stunden Spielzeit auf. Ganz perfekt ist die Technik jedoch nicht. So gibt es einige Clipping-Fehler und oftmals auffälliges Kantenflimmern an Objekten im Hintergrund. Das ist aber Meckern auf verdammt hohem Niveau und wird wohl bei den Versionen für PC und PS4 kein Thema mehr sein. ❑

CHRISTIAN MEINT



„Lahme Story, kaum Neuerungen, aber nach wie vor spaßiges Gameplay“

Wer den direkten Vorgänger nicht mochte, wird wohl auch mit *Rise of the Tomb Raider* nicht warm werden. Zu sehr verlässt sich der Titel sowohl spielerisch als auch erzählerisch auf das Gerüst des Reboots. Das macht den Titel aber nicht zu einem schlechten Spiel. Das Gameplay funktioniert tadellos, die Grafik ist wunderschön, die Spielwelt wirkt zumindest ein wenig lebendiger und die Aufteilung der verschiedenen Spielelemente ist diesmal hervorragend gelungen. Besonders die Rätselgräber machen wieder einmal eine Menge Spaß. Wer sich keine Überraschungen oder gar Innovationen erwartet, bekommt ein toll inszeniertes und großartig aussehendes Action-Adventure serviert. Das Gameplay motiviert hier aber eben klar mehr als die 08/15-Story mit ihren langweiligen Charakteren. Gerade deshalb ist *Rise of the Tomb Raider* „nur“ ein sehr gutes, aber eben kein herausragendes Spiel.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele


In einer der drei Mehrspielervarianten müsst ihr kleine Roboter zu einem Altar führen.

Zum Start von *Battleborn* stehen euch 25 spielbare Helden zur Wahl.

Die Umgebungen der Mehrspielerkarten sind detailliert und sehen dank des Comic-Looks einladend aus.

BATTLEBORN

Für das Heldenteam!

Bei der regelrechten Flut an vielversprechenden Online-Shootern kann man zurzeit leicht durcheinanderkommen. Neben Blizzards *Overwatch* hat auch Bethesda mit *Battlecry* einen hochkarätigen Titel in der Mache und Dice schickt die *Krieg der Sterne*-Jünger mit *Star Wars: Battlefront* in Schlachten, in denen Luke, Darth Vader und Han Solo heldenhaft um die Wette schießen. Ebenfalls beim Kampf um den zukünftigen Genrethron dabei sind die *Borderlands*-Macher von Gearbox. Ihr Helden-Shooter *Battleborn* setzt wie *Overwatch* auf eine Comic-Optik, bietet aber neben den kurzweiligen Versus-Gefechten auch eine Koop-Kampagne. Von den storylastigen Missionen für bis zu fünf Spieler konnten wir uns bereits vor der E3 im Juni überzeugen, nun hatten wir die Ehre, die kompetitiven Modi von *Battleborn* auszuprobieren. Insgesamt stehen den Spielern drei unterschiedliche Multiplayer-Varianten zur Auswahl. „Capture", den ersten von uns angespielten Modus, könnte man schon als Standardware bezeichnen. Hier müssen zwei fünfköpfige Heldenteams drei Punkte auf der Karte erobern und halten. „Meltdown" hingegen ist eher etwas Spezielles: In dieser Variante gilt es, die eigenen Roboter-Minions zu einem Altar zu begleiten, sodass sie geopfert werden. Wie in „Capture" kämpfen hier zwei fünfköpfige Teams auf ziemlich kleinen Maps so lange, bis eine bestimmte Anzahl an Punkten erreicht wird. Den dritten Modus namens „Incursion", in dem man gigantische Bossgegner ausschalten muss, konnten wir noch nicht ausprobieren. Doch anhand der zwei gespielten Varianten sind wir zuversichtlich, dass die Versus-Modi von *Battleborn* für viel Unterhaltung sorgen werden. Ob wir aber zum Release im Mai 2016 mehr Zeit mit der Koop-Kampagne oder den Mehrspielergefechten verbringen werden, da sind wir uns noch nicht ganz schlüssig. ❑

Info: www.battleborn.com

WAR OF RIGHTS

Dänische Amerika-Geschichte

Die Sezessionskriege von 1861 bis 1865 zählen zu den wichtigsten Historienereignissen für Amerikaner, sorgten sie doch am Ende für die Abschaffung der Sklaverei. Uns Europäer verbindet eher weniger mit den damaligen Schlachten von Gettysburgh, Shiloh, Vicksburg und Co. Ausgerechnet ein dänisches Entwicklerteam unter dem Label Campfire Games nimmt sich mit dem Multiplayer-Shooter *War of Rights* dieser Thematik an. Mit einer erfolgreich beendeten Kickstarter-Kampagne und durch Steams Greenlight-Programm gestützt, will das Team mittels der Cryengine für möglichst authentische Schlachtfelder sorgen. Inhaltlich soll es um die Maryland-Kampagne von 1862 gehen, in der ihr auf zunächst vier geplanten Maps napoleonische Infanteriegefechte bestreitet. Auch Kavallerie und Artillerie wird es geben. Im historischen Spielmodus finden ausufernde Mehrspielerpartien auf 4 km² großen Maps statt, ein Skirmish-Modus verspricht hingegen kurzweilige, kleinere Matches. Wie viele Spieler maximal an einer Schlacht teilnehmen können, ist noch nicht bekannt. Ein schon veröffentlichtes Gameplay-Video zeigt schöne Details, etwa das händische Nachladen der Schusswaffen inklusive Geschosspfropfen, Nachladestock und Zündhütchen – akkurater geht's nicht. Der Release isf für November 2016 geplant. ❑

Info: www.warofrights.com


Wahlweise aufseiten der Nord- oder Südstaaten liefert ihr euch in *War of Rights* spannende Mehrspielergefechte. Geschichtlich geht es dabei um die Kämpfe der Maryland-Kampagne aus dem Jahre 1862.


Für die authentisch anmutenden Stellungsgefechte des amerikanischen Bürgerkriegs setzen die Entwickler von *War of Rights* auf eine möglichst exakte Darstellung historischer Schauplätze. So umkämpft ihr im Spiel unter anderem auch die Burnside Bridge in der Schlacht von Antietam im September 1862.

EIGENWERBUNG

Games TV 24: Die Video-App für Gamer

Die kostenlose App hat für alle Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte, tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. Die Video-Datenbank von Games TV 24 wächst kontinuierlich – mittlerweile sind darin bereits Tausende Clips zu allen gängigen Gaming-Systemen enthalten. Games TV 24 gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores! ❑

Info: www.gamestv24.de



HORN DES MONATS* UND RICHTIGSTELLUNG

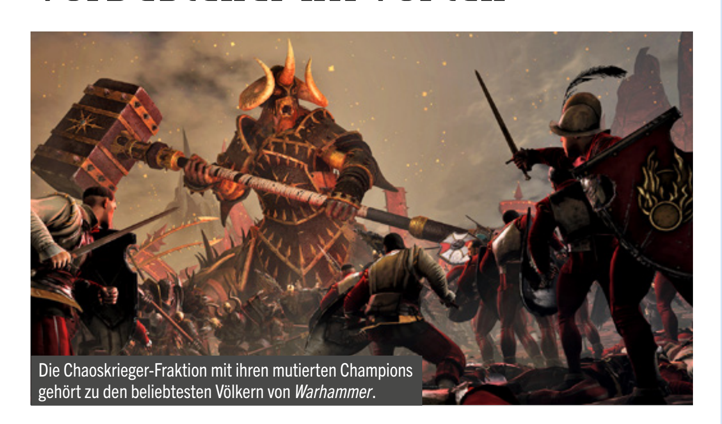


Unser finnischer Krabbenschreck Matti Sandqvist hat in seinem Special zum Thema Gamedesign (PC Games 10/15) gleich ein paar kapitale Rentier-Böcke geschossen. Eine seiner Hauptverfehlungen war, dass er die Hochschule nie richtig bezeichnet hat und auch noch einen Tippfehler in der zugehörigen URL hatte, korrekt wäre „SRH Hochschule Heidelberg“ und die Adresse www.hochschule-heidelberg.de/vr gewesen. Damit nicht genug: Matti bezeichnete auch stellenweise den Studiengang falsch, aus „Virtuelle Realitäten“ wurde so auf Seite 89 „Virtuelle Welten“. Dass der Exil-Finne bei der Erstellung des Artikels in ganz anderen Sphären schwebte, zeigt sich an seinem gravierendsten Patzer. Er behauptete auf Seite 90 doch glatt, die Hochschule würde davon ausgehen, dass nicht alle Absolventen einen Job finden, sondern sich als Unternehmer beweisen müssen. Dabei ist doch allgemein bekannt, dass die SRH Hochschule Heidelberg Absolventen, die ein eigenes Unternehmen gründen, sogar tatkräftig unterstützt. Eine kreative Strafe für derartige Verfehlungen ist uns bislang nicht eingefallen. Wir würden ihn ja zwingen, parallel zu seiner Redakteurstätigkeit den Studiengang zu besuchen, aber am Ende hat er dann auch noch Spaß dabei! Sollte euch eine kreative Strafe für Matti einfallen, dann schreibt uns doch unter redaktion@pcgames.de!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu *All Star Strip Poker* schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

TOTAL WAR: WARHAMMER

Vorbesteller im Vorteil


Die Chaoskrieger-Fraktion mit ihren mutierten Champions gehört zu den beliebtesten Völkern von *Warhammer*.

Wenn es nach den Publishern geht, sollten alle Spieler ihre Spiele vorbestellen, sprich die berühmt-berüchtigte Katze im Sack kaufen. Sega und Creative Assembly treiben es zurzeit in dieser Hinsicht mit *Total War: Warhammer* auf die Spitze. Wer nicht Wochen vor dem Release bestellt, muss auf eine komplette Fraktion im Spiel verzichten. Das hört sich erst einmal nicht allzu schlimm an, würde es sich dabei nicht um eines der beliebtesten Völker der Tabletop-Vorlage handeln: die Chaoskrieger. Außerdem wird der Ende April 2016 erscheinende *Total War*-Ableger in der Grundversion lediglich über vier spielbare Fraktionen verfügen, wodurch der Verzicht umso größer wiegt. Obendrein hat Creative Assembly noch nicht bekannt gegeben, ob die Chaoskrieger für normale Käufer irgendwann nach dem Erscheinen des Spiels als DLC erhältlich sind. Immerhin haben die britischen Entwickler die stark kritisierte Maßnahme begründet: Ohne Vorbestellungseinnahmen könnten sie das Spiel nicht ohne Verluste produzieren und verkaufen. ❑

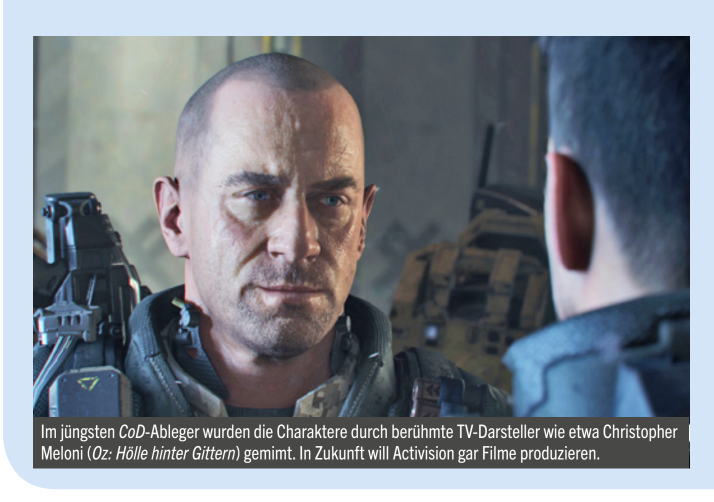
Info: warhammer.totalwar.com

CALL OF DUTY UND SKYLANDERS

Activision macht Filme

Auch wenn es seitens der Spieler schon längst Ermüdungserscheinungen in Sachen *Call of Duty* gibt: Der jüngste Ableger der Reihe – *Black Ops 3* – hat bereits in den ersten drei Tagen nach Release satte 550 Millionen US-Dollar Umsatz generiert. Daher ist es kein Wunder, dass Activision mit der etablierten Marke nun ebenfalls in Form von Filmen und TV-Produktionen Geld verdienen möchte. Der amerikanische Publisher hat ein Tochterunternehmen namens Activision Blizzard Studios gegründet, das unter der Leitung des ehemaligen Disney-Geschäftsführers Nick van Dyk Adaptionen der Spielmarken des Herstellers auf die Leinwände und TV-Bildschirme bringen soll. Neben einer Filmreihe zu *Call of Duty* ist mit Skylanders Academy auch eine animierte TV-Serie fest eingeplant. Konkrete Informationen sollen demnächst folgen. ❑

Info: activisionblizzard.com


Im jüngsten *CoD*-Ableger wurden die Charaktere durch berühmte TV-Darsteller wie etwa Christopher Meloni (*Oz: Hölle hinter Gittern*) gemimt. In Zukunft will Activision gar Filme produzieren.

VERANSTALTUNG

Deutscher Entwicklerpreis 2015



Anno 2205 und *Grand Ages: Medieval* sind die Favoriten in der Kategorie „Bestes deutsches Spiel" beim Deutschen Entwicklerpreis 2015 und jeweils noch in drei weiteren Bereichen nominiert. Der renommierte Preis wird in diesem Jahr in siebzehn verschiedenen Kategorien verliehen, darunter auch bester Publisher, bestes Gamedesign und bestes Studio. Neu ist ein Award für soziales Engagement.

Verliehen wird der Deutsche Entwicklerpreis 2015 am 17. Dezember 2015 im Kölner Hotel Dock One. Noch sind zahlreiche Tickets zu Preisen ab 89 Euro erhältlich. Studenten erhalten einen Preisnachlass in Höhe von 50 Prozent. Am Morgen der Verleihung findet außerdem der Entwicklerpreis-Summit 2015 im Congress-Centrum Nord der Koelnmesse statt. Auch für die Fachtagung gibt es noch Tickets. Der Deutsche Entwicklerpreis wird in diesem Jahr zum bereits elften Mal verliehen. Großer Abräumer im vergangenen Jahr war *Lords of the Fallen*. ❑

Info: www.deutscherentwicklerpreis.de

DAY OF THE TENTACLE: REMASTERED

„Back to the mansion!"

Was hatten wir 1993 einen Mordsspaß mit Dr. Freds mutiertem Purple-Tentakel, seinem Freund Grün-Tentakel und dem durchgeknallten „Helden-Trio" Bernard, Laverne und Hoagie! Der Lucas-Arts-Klassiker *Day of the Tentacle* zählt bis heute zu den besten Adventures im Genre. Jetzt endlich dürfen wir uns auf eine HD-Remastered-Version freuen. Double Fine Productions, die zuletzt schon *Grim Fandango* in neuer Pracht zurückbrachten, spendieren *Day of the Tentacle: Remastered* überarbeitete, handgezeichnete Grafiken. Musik, Sound und Sprachausgabe werden digital aufpoliert. Im Spiel selbst könnt ihr jederzeit zwischen der originalen und der überarbeiteten Grafik wechseln (Hot-Swap). Außerdem ist ein Audiokommentar vorgesehen, in dem die ursprünglichen Entwickler – unter anderem Tim Schafer, Dave Grossman und Larry Ahern – zu Wort kommen. Einen genauen Release-Termin gibt's noch nicht, die Entwickler wollen das Spiel Anfang 2016 für PC, Linux, Mac, PS 4 und PS Vita veröffentlichen. ❑

Info: www.dott.doublefine.com/.com


Im grafisch aufpolierten *Day of the Tentacle: Remastered* dürft ihr euch auf zahlreiche Gags und Lacher freuen . Der urkomische Lucas-Arts-Klassiker gilt bis heute als eines der besten Adventures.

Deine tägliche Dosis Wissen.

GALILEO



TÄGLICH • 19:05

WE LOVE TO ENTERTAIN YOU

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

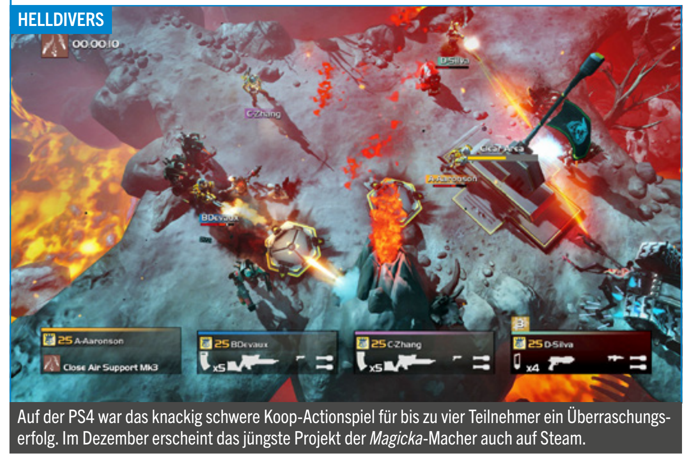
	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Abzû	Adventure	505 Games	2016	08/15
	Adr1ft	Adventure	505 Games	1. Quartal 2016	08/15
	Ark: Surival Evolved	Survival-Action	Studio Wildcard	Juni 2016	-
	Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	2015	04/15
	Ashen	Action-Rollenspiel	Aurora 44	Nicht bekannt	-
	Battle Tech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	1. Quartal 2017	-
▶	Battleborn	Mehrspieler-Shooter	2K Games	3. Mai 2016	07/15
▶	Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	Nicht bekannt	-
	Battlefleet Gothic: Armada	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	2016	03/15
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	2015	08/14
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	2015	-
▶	Bombshell	Action	3D Realms	26. November 2015	-
	Cossacks 3	Echtzeitstrategie	GSC Game World	2015	-
	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	2016	08/15
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt	-
	Dark Souls 3	Action-Rollenspiel	Bandai Namco	April 2016	08/15, 09/15
▶	Darkest Dungeon	Rollenspiel	Red Hook Studios	19. Januar 2015	-
NEU	Day of the Tentacle Remastered	Adventure	Double Fine	2016	-
	DayZ	Survival-Action	Bohemia Interactive	2016	02/14
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2016	09/14
	Deus Ex: Mankind Divided	Action-Rollenspiel	Square Enix	23. Februar 2016	06/15, 11/15
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	2016	09/15
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbaustrategie	Ubisoft	2015	08/14
	Die Zwerge	Rollenspiel	Eurovideo	2. Quartal 2016	09/15
	Dirt Rally	Rennspiel	Codemasters	2016	-
	Dishonored 2	Action	Bethesda	2. Quartal 2016	08/15
	Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	Larian Studios	4. Quartal 2016	10/15
	Dragon's Dogma: Dark Arisen	Action-Rollenspiel	Capcom	Januar 2016	-
	Dreadnought	Action	Grey Box	2015	07/14, 04/15, 06/15
	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	2. Quartal 2016	08/15
	Eitr	Action-Rollenspiel	Devolver Digital	2016	08/15
	Elex	Rollenspiel	Nordic Games	4. Quartal 2016	09/15
	Endless Space 2	Rundenstrategie	Amplitude Studios	2016	09/15
	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	Nicht bekannt	06/14
	Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	Oktober 2016	09/15
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Daybreak Game Company	Nicht bekannt	-
	Far Cry: Primal	Ego-Shooter	Ubisoft	März 2016	11/15
	Firewatch	Adventure	Campo Santo	9. Februar 2016	10/14
	For Honor	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
	Fortnite	Action	Epic Games	2015	10/12, 10/14
	Gears of War: Ultimate Edition	Action	Microsoft	Nicht bekannt	-
	Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15
	Gigantic	Mehrspieler-Action	Motiga	2015	09/15
	Headlander	Action	Double Fine	2016	-
	Hearts of Iron 4	Echtzeitstrategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2016	-
	Hellblade	Action	Ninja Theory	2016	08/15
NEU	Helldivers	Action	Arrowhead Game Studios	Dezember 2016	-
	Hitman	Action	Square Enix	11. März 2016	08/15
	Hob	Adventure	Runic Games	2016	-
	Homeworld: Shipbreakers	Echtzeitstrategie	Gearbox Software	Nicht bekannt	03/15
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2016	07/14, 08/15, 09/15
	How to Survive 2	Action-Rollenspiel	505 Games	4. Quartal 2015	-
	Hyper Light Drifter	Action	Heart Machine	2. Quartal 2016	-

DARKEST DUNGEON



Eins der ausgefeiltesten Early-Access-Spiele (knapp 7.000 positive Bewertungen auf Steam!) ist im Januar endlich komplett fertig. Wir freuen uns auf den beinharten Dungeon-Crawler mit Rundenkämpfen.

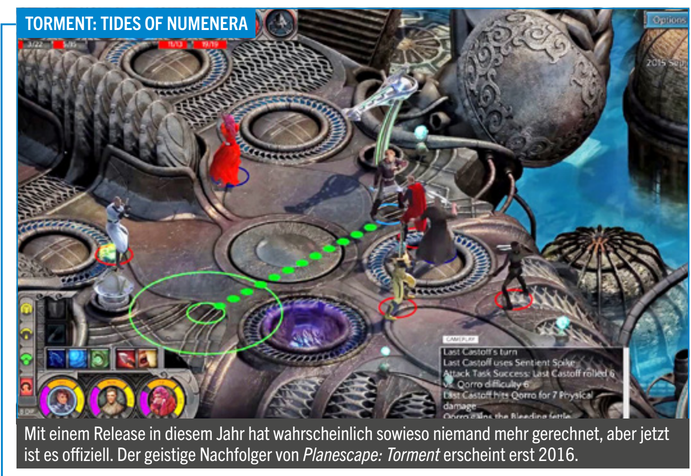
HELLDIVERS



Auf der PS4 war das knackig schwere Koop-Actionspiel für bis zu vier Teilnehmer ein Überraschungserfolg. Im Dezember erscheint das jüngste Projekt der *Magicka*-Macher auch auf Steam.


SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER

Fünf Fälle und eine frei begehbare Spielwelt verspricht Entwickler Frogwares für das nächste Abenteuer des weltbekannten Detektivs. Obacht, Adventure-Fans: „Rasante Action-Sequenzen“ sind auch dabei.


TORMENT: TIDES OF NUMENERA

Mit einem Release in diesem Jahr hat wahrscheinlich sowieso niemand mehr gerechnet, aber jetzt ist es offiziell. Der geistige Nachfolger von *Planescape: Torment* erscheint erst 2016.

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Just Cause 3	Action	Square Enix	1. Dezember 2015	03/15, 07/15, 09/15
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	3. Quartal 2016	02/14, 05/14
	Lawbreakers	Ego-Shooter	Nexon	2016	-
	Lego Marvel Avengers	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	29. Januar 2016	-
	Lego Worlds	Sandbox-Aufbauspiel	Warner Bros. Interactive	1. Quartal 2016	-
	Mafia 3	Action	2K Games	2016	09/15
	Masquerada: Songs and Shadows	Rollenspiel	Witching Hour Studios	2. Quartal 2016	-
	Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2016	-
	Master of Orion	Rundenstrategie	Wargaming	2016	08/15, 09/15
	Mighty No. 9	Jump & Run	Deep Silver	9. Februar 2016	-
	Mirror's Edge: Catalyst	Action-Adventure	Electronic Arts	24. Mai 2016	08/15, 09/15
NEU	Moto Racer 4	Rennspiel	Microids	4. Quartal 2016	-
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Paradox Interactive	2015	-
	Need for Speed	Rennspiel	Electronic Arts	2. Quartal 2016	08/15, 09/15
	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	Juni 2016	08/15
	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier Developments	2016	-
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	23. Februar 2016	08/15
	Pollen	Adventure	Mindfield Games	1. Quartal 2016	-
	Project Daedalus: The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	3. Quartal 2016	09/15
Seite 20	Overwatch	Mehrspieler-Shooter	Blizzard Entertainment	2. Quartal 2016	12/14, 09/15
	Outlast 2	Adventure	Red Barrels	2016	-
	Rainbow Six: Siege	Taktik-Shooter	Ubisoft	1. Dezember 2015	07/14, 05/15, 09/15
	Resident Evil Zero: HD Remaster	Action	Capcom	1. Quartal 2016	-
Seite 26	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	1. Quartal 2016	07/14, 03/15, 09/15
	Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Tripwire Interactive	Nicht bekannt	-
	Rollercoaster Tycoon World	Wirtschaftssimulation	Bandai Namco	1. Quartal 2016	09/14
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rage	Nicht bekannt	-
	Sébastien Loeb Rally Evo	Rennspiel	Namco Bandai	29. Januar 2015	-
	Shadow Warrior 2	Ego-Shooter	Devolver Digital	2016	-
NEU	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Adventure	Big Ben Interactive	2. Quartal 2016	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2015	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	2016	10/14, 09/15
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	2016	08/15, 09/15
	South Park: The Fractured but Whole	Rollenspiel	Ubisoft	2016	08/15
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Nordic Games	4. Quartal 2016	09/14
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14, 09/15
	Steamworld Heist	Rundentaktik	Image & Form	4. Quartal 2015	03/15
	Stellaris	Echtzeitstrategie	Paradox Interactive	1. Quartal 2016	09/15
	Street Fighter 5	Beat 'em Up	Capcom	16. Februar 2016	09/15
	Styx: Shards of Darkness	Action	Focus Home Interactive	2016	-
	Superhot	Ego-Shooter	Superhot Team	4. Quartal 2015	08/15
	Syberia 3	Adventure	Microids	4. Quartal 2016	09/15
	The Banner Saga 2	Taktik-Rollenspiel	Versus Evil	1. Quartal 2016	08/15
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Oktober 2017	-
	The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	8. März 2016	10/13, 11/13
	The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Eurovideo	1. Quartal 2016	03/15
	The Soulkeeper	Action-Rollenspiel	Helm Systems	2. Halbjahr 2016	05/15
	The Surge	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	-
	The Technomancer	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2016	-
	The Walking Dead: Michonne	Adventure	Telltale Games	4. Quartal 2015	-
	The Witness	Puzzle	Thekla Inc.	26. Januar 2016	-
	Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert und Gary Winnick	Juni 2016	-
	Total War: Warhammer	Strategie	Sega	28. April 2016	07/15, 10/15
	Trackmania Turbo	Rennspiel	Ubisoft	1. Quartal 2016	08/15
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	2016	05/13
	Umbrella Corps	Mehrspieler-Action	Capcom	1. Quartal 2016	-
	Unravel	Puzzle-Plattformer	Electronic Arts	Nicht bekannt	08/15
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	Action-Rollenspiel	Neocore Games	2016	09/15
	We Happy Few	Action-Adventure	Compulsion Games	Juni 2016	-
Seite 20	World of Warcraft: Legion	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	3. Quartal 2016	09/15
	XCOM 2	Rundentaktik	2K Games	5. Februar 2016	07/15, 09/15

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Bethesda Game Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Erscheinungsdatum: 10.11.2015
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 18 Jahren (100% uncut)

PC Games EDITORS' CHOICE ACTION-RPG

PC Games AWARD Ausgabe 12/2015 88

Fallout 4

Von: Felix Schütz

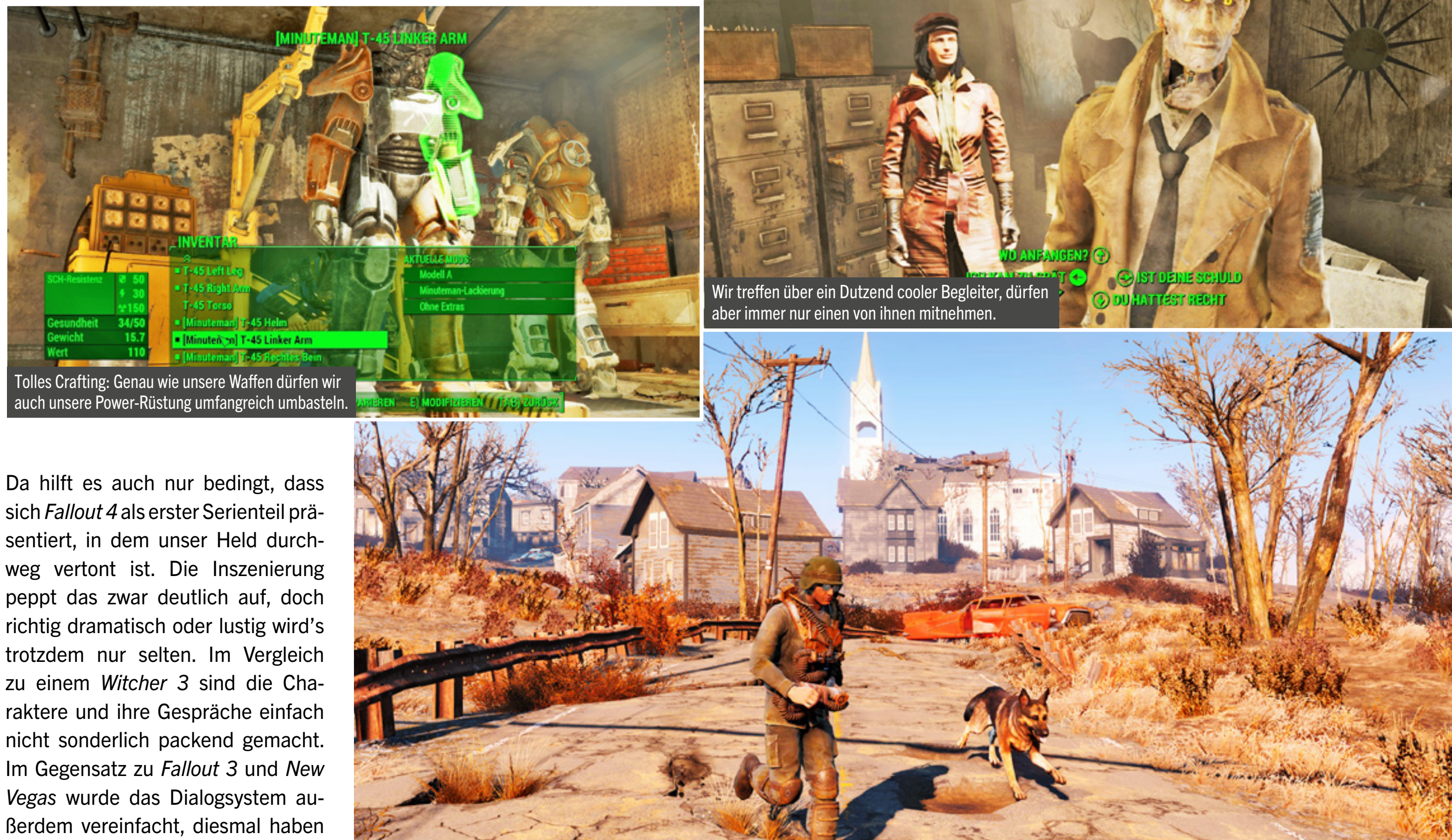
Das erhoffte Meisterwerk oder „nur" ein *Fallout 3* in schön? Wir blicken hinter den Hype.

Es gibt Vorfreude, es gibt Hypes. Und dann gibt es noch *Fallout 4*. Das genoss eine Sonderstellung unter Rollenspielern, der Release am 10. November 2015 kam einem Großereignis gleich. Kein Wunder: In Bethesdas neuem Open-World-Monster stecken vier Jahre harte Entwicklungsarbeit und das merkt man auch – das Spiel fühlt sich im Grunde wie eine verbesserte, detaillierte, hübschere Version von *Fallout 3* an. Es überrascht daher nicht, dass sich *Fallout 4* hervorragend spielt – wenn auch mit ein paar Einschränkungen.

Krieg. Krieg bleibt immer gleich. 200 Jahre in der Zukunft entführt uns *Fallout 4* ins sogenannte Commonwealth – so heißt die postnukleare Einöde, die nach einem Atomkrieg vom US-Bundesstaat Massachusetts und seiner Hauptstadt Boston übriggeblieben ist. Durch einen (un-)glücklichen Umstand verpennt unser Held – wahlweise männlich oder weiblich – den atomaren Weltuntergang in der Vault 111. Erst nach einem kurzen, gut gemachten Tutorial erreicht er die zerstörte Oberfläche, nur mit dem Ziel vor Augen, seinen verschollenen Sohn zu finden. Auf dem Weg dorthin werden wir so viele interessante Orte entdecken, so vielen Charakteren begegnen und an so viele Monsterviecher und Banditen geraten, dass es in den ersten Spielstunden schwer fällt, der Geschichte zu folgen – es ist zu verlockend, vom Weg abzukommen! Als wir uns schließlich der Haupthandlung zuwenden, wird leider schnell deutlich: Der ganze Plot um die Familiensuche beginnt zwar interessant, verliert dann aber an Bodenhaftung und endet spannungsarm und unpersönlich – Fans guter Geschichten zügeln besser ihre Erwartungen.



Der Einstieg ist cool, aber nicht so packend wie in *Fallout 3*: Wir erleben den Weltuntergang hautnah mit.



Tolles Crafting: Genau wie unsere Waffen dürfen wir auch unsere Power-Rüstung umfangreich umbasteln.

Wir treffen über ein Dutzend cooler Begleiter, dürfen aber immer nur einen von ihnen mitnehmen.

Für Entdecker ist *Fallout 4* das reinste Paradies: Die Ödland-Spielwelt hat Bethesda fantastisch umgesetzt.

Da hilft es auch nur bedingt, dass sich *Fallout 4* als erster Serienteil präsentiert, in dem unser Held durchweg vertont ist. Die Inszenierung peppt das zwar deutlich auf, doch richtig dramatisch oder lustig wird's trotzdem nur selten. Im Vergleich zu einem *Witcher 3* sind die Charaktere und ihre Gespräche einfach nicht sonderlich packend gemacht. Im Gegensatz zu *Fallout 3* und *New Vegas* wurde das Dialogsystem außerdem vereinfacht, diesmal haben wir stets nur vier Antworten (in Stichpunktform) zur Auswahl. Besonders schade: Im Gegensatz zu *Fallout 3* spielen hier Fertigkeiten wie Medizin oder Wissenschaft überhaupt nicht mehr hinein – wenn wir NPCs überreden wollen, brauchen wir nur einen hohen Charisma-Wert, damit lassen sich alle Überzeugungsversuche meistern. Alles in allem ist das vereinfachte System ein Rückschritt.

Vier Fraktionen, ein Problem

Dafür hat sich das Setting ordentlich weiterentwickelt! *Fallout 4* dreht sich diesmal weniger um Mutanten, Ghule oder Strahlung, denn das kennen wir ja schon zur Genüge. Stattdessen stehen nun die Synth-Androiden im Mittelpunkt – künstliche Menschen, die vom geheimnisvollen Institut ausgeschickt werden und das Ödland in Angst und Schrecken versetzen. Das sorgt für mächtig Spannungen, zu denen wir natürlich nach Leibeskräften beitragen: Dazu schließen wir uns im Handlungsverlauf vier großen Fraktionen an, zum Beispiel der Brotherhood of Steel oder den patriotischen Minutemen. Ziemlich spät im Handlungsverlauf müssen wir uns dann für eine Seite entscheiden – auf den ersten Blick macht das alles einen super Eindruck, weil die Fraktionen anfangs schön unterschiedlich und interessant aufgezogen sind. Die Begeisterung verfliegt allerdings gegen Ende, weil uns jede Fraktionsgeschichte in viel zu enge Bahnen lenkt – es gibt schlichtweg keine Möglichkeit, *Fallout 4* auf diplomatische Art abzuschließen oder zumindest eine moralisch halbwegs „gute" Lösung zu finden. Stattdessen zwingt uns jede Partei zu roher Gewalt – für ein Rollenspiel, das den Namen *Fallout* trägt, leider ziemlich unbefriedigend.

Die Begleiter: Voller Körpereinsatz

Dafür gefallen uns die neuen Begleiter ausgesprochen gut! Zum Beispiel der kluge Roboterdetektiv Nick Valentine, der ungeduldige Mutant Strong oder das putzige Robotermädchen Curie, das uns mit ihrem französischen Akzent und schüchternen Bemerkungen blitzschnell um den Finger gewickelt hatte. Es gibt insgesamt zwölf solcher Kumpels, jeder mit einer besonderen Stärke, Geschichte und einem speziellen Perk. Letzteren müssen wir uns allerdings erst verdienen, indem wir die Beziehung zu der Figur verbessern. Das geht meist ganz simpel, beispielsweise können wir der gerissenen Reporterin Piper durch das Knacken von Schlössern imponie-

PIP-BOY-APP: SO SPIELT IHR PER SMARTPHONE

Dank der kostenlosen Companion App (gibt's für iOS und Android) bedient ihr den gesamten Pip-Boy an eurem Smartphone. Das funktioniert überraschend gut.

Fallout 4 lässt sich auch auf Wunsch mit einer Companion App fürs Smartphone koppeln. Dann könnt ihr das komplette Pip-Boy-Menü inklusive Inventar, Questlog, Karte und mehr über das Telefon bedienen. Klingt blöd? Ist aber erstaunlich cool! Die App funktioniert prima, lediglich beim Einblenden der lokalen Übersichtskarte (braucht eh kein Mensch) haben wir kurze Ruckler beobachtet. Außerdem frisst die App ordentlich Akku-Leistung. Ansonsten hatten wir aber erstaunlich viel Spaß mit dem Ding, zum Beispiel wenn wir mitten im Kampf per Smartphone Stimpacks und Rad-Aways einwerfen oder Ausrüstung wechseln konnten – das ging tatsächlich ziemlich flott, vor allem wenn man mit dem Gamepad spielt. Auch praktisch: Einfach die Karte eingeblendet lassen, hilft bei der Übersicht! Wer sich die 140 Euro teure Pip-Boy-Sammleredition gekauft hat, kann sogar das Smartphone in den mitgelieferten Plastik-Pip-Boy einstecken – ein Fest für Nerds!


Nach knapp 100 Stunden mit *Fallout 4* zwar völlig fertig, aber auch glücklich: Felix testet die erstaunlich gute Companion App mit einem Pip-Boy aus der Collector's Edition.

DAS ÄNDERT SICH!

Krieg mag immer gleich bleiben, doch *Fallout* hat sich über die Jahre stark verändert. Mit Teil 4 schneidet Bethesda abermals alte Zöpfe ab – nicht immer eine gute Entschedigung.

Neue Features: Das kommt rein …

- Cleverere Gegner nutzen Deckung und weichen Schüssen aus
- Romanzen mit Begleitern möglich
- Begleiter kommentieren das Geschehen und plappern in Dialoge rein
- Keine Levelgrenze mehr, dazu massenhaft Perks und Upgrades
- Verbesserbare Power Armor, die sich wie ein kleiner Mech spielt
- Cooles Crafting-System für Waffen
- Mehrere Rüstungsteile statt nur Körperpanzer und Kopfbedeckung
- Schusswaffen können notfalls auch im Nahkampf verwendet werden
- Massenhaft legendäre Items mit besonderen Eigenschaften
- Viele Bosse und Minibosse (legendäre Gegner)
- Vier vollwertige Fraktionen, denen wir uns anschließen können
- Siedlungen und Häuser lassen sich mit zig Ressourcen bauen

… und das fliegt raus!

- Fertigkeiten wurden komplett entfernt und teilweise zu Perks (mit nur wenigen Ausbaustufen) umfunktioniert
- Waffen und Rüstungen nutzen sich nicht ab, die Fähigkeit „Reparieren" gibt's deshalb nicht mehr
- Kein Karma-System mehr
- Kein Survival-Modus wie in *Fallout: New Vegas*
- Munitionsvarianten (mehrere Patronensorten für die gleiche Waffe) aus *New Vegas* gibt's nicht in *Fallout 4*.
- Vereinfachtes Dialogsystem mit stets vier Antworten in Stichpunkt-Form.
- Perks wirken sich (mit Ausnahme von „Ladykiller") nicht auf Dialoge aus. Um NPCs zu überzeugen, genügt ein hoher Charisma-Wert
- Die Begleitersteuerung als Kreis-Menü aus *Fallout: New Vegas* gibt's nicht mehr. Begleitern gibt man nun auf Wunsch direkte Kommandos.
- Keine zufälligen kritischen Treffer, sie werden nun von Hand aktiviert.
- Keine Traits mehr wie in F*allout: New Vegas*

ren. Mit manchen Charakteren dürfen wir uns sogar in romantische Beziehungen stürzen, auch wenn man hier nichts im Stil von *Witcher 3* oder *Mass Effect* erwarten sollte – intime Gespräche, tiefschürfende Erkenntnisse oder nackte Haut gibt's hier nicht zu sehen. Löblich dagegen: Die Geschlechter spielen keine Rolle, hier darf jeder mit jedem anbandeln. Gilt auch für Roboter. Richtig so.

Fantastische Welt für Entdecker

Auch wenn die weitläufige, komplett offene Welt auf den ersten Blick nicht ganz so riesig erscheinen mag wie etwa die eines *Skyrim*, wurde sie mit derart viel Liebe zum Detail gebaut, dass sie locker an den Vorgängern vorbeizieht. Beim Erkunden schränkt uns in *Fallout 4* kein Hindernis ein, wir können direkt ab Spielstart tun und lassen, was wir wollen. Wie weit wir uns vorwagen, hängt lediglich davon ab, wie gut wir gerüstet sind: Das Spiel beginnt ganz links oben auf der Map in Vault 111 und je weiter wir von dort nach Südosten vorstoßen, desto hochstufiger und unbarmherziger werden die Gegner. Es ist grundsätzlich immer möglich, auch mal unerwartet in einen hochstufigen Feind zu rennen, was aber meist kein großes Problem ist: Auf dem normalen der sechs Schwierigkeitsgrade kann man es meistens locker mit einem Feind aufnehmen, der 10 Levels höher liegt als man selbst, sofern man gute Ausrüstung im Gepäck hat.

Die Gestaltung der Spielwelt fällt etwas bunter aus als im überwiegend grauen, trostlosen *Fallout 3*. Der kräftigere Pinselstrich wird aber nicht übertrieben eingesetzt und sorgt zusammen mit den schicken Gebieten für wesentlich mehr optische Abwechslung: Neben der herrlich verschachtelten Trümmerlandschaft von Boston gibt's düstere Wälder, malerische Küsten und Felder, unterirdische Vaults, versteckte Bunker, Labore, Wohnbezirke, Farmen, Höhlen, Hochhäuser und vieles mehr zu entdecken – alles unheimlich liebevoll eingerichtet und mit allerlei verstrahltem Getier, Banditen, Mutanten und anderem Gesocks bevölkert. Weil Bethesda auch nicht mit Easter Eggs, schrägen Begegnungen und wertvoller Beute spart, lohnt es sich, die Welt gründlich abzusuchen – auch wenn man angesichts der vielen begehbaren Gebäude ab und zu mal den Überblick verliert.

Einzig die vielen Ladezeiten bremsen manchmal unseren Erkundungsdrang: Genau wie in *Skyrim* oder *Fallout 3* werden beim Betreten von Ortschaften, Gebäuden und Innenräumen sowie bei der Schnellreise wieder Ladeunterbrechungen fällig, was ein paar Sekunden, aber durchaus auch eine halbe Minute dauern kann. Kleiner Tipp: Installiert man *Fallout 4* auf einer SSD-Festplatte, werden die Ladezeiten deutlich verkürzt!

Nebenquests: Höhen und Tiefen

Auch wenn es bei der Hauptstory mal hapert, bietet *Fallout 4* doch eine ganze Menge cooler Nebenaufgaben, die uns viele Stunden prima beschäftigt haben. Zum Beispiel erkunden wir das schick gestaltete Diamond City mit seinen vielen Charakteren und Geschäften, helfen dort dem schüchternen Radiomoderator auf die Sprünge, zetteln Prügeleien an und machen Schlagzeilen in der Lokalzeitung. Später tauchen wir in die Gedankenwelt eines Killers ab, schlüpfen in die Rolle eines Superhelden, helfen bei Ausgrabungen mit oder besuchen die verstrahlte Einschlagzone einer Atombombe. Leider finden sich unter den vielen guten Aufgaben aber auch ein paar Nieten: Von jeder Fraktion gibt's Zufallsaufträge, die immer nach dem gleichen Muster ablaufen, etwa einen Ort von Gegnern säubern, ein Artefakt holen oder einen Siedler von seinen Entführern retten. Als kurzer Zeitvertreib sind die Aufgaben natürlich trotzdem okay, auf Dauer werden sie aber ein bisschen eintönig. Blöd: Für die Minutemen-Fraktion erhalten wir solche Zusatzquests oft ungefragt. Wenn wir manche von ihnen nicht binnen einer gewissen Spieldauer erledigen (die übrigens nie genau angegeben wird), kann es sogar passieren, dass ein Einsatz automatisch scheitert. Dadurch verpasst man zwar nichts Wichtiges, trotzdem fühlt es sich doof an – immerhin wollen wir selbst bestimmen, wann wir welche Quest erledigen.

Die Kämpfe: klasse Action!

Was dagegen auch nach zig Stunden noch verdammt viel Spaß macht, sind die Kämpfe im Ego-Shooter-Stil. Es gibt eine riesige Auswahl an Waffen für jeden Geschmack, darunter zig Gewehre und Pistolen, aber auch exotischeres Kampfgerät wie Streitäxte, Eiskanonen (in Vault 111 die Augen offen halten!) oder die Junk-Jet-Knarre, mit der wir Müll verschießen. Außerdem haben die Gegner nun ein bisschen mehr drauf als in den Vorgängern, sie können in Deckung gehen, Stimpacks einwerfen oder auch mal unerwartet auftauchen. Ghule zwängen sich beispielsweise durch gekippte Kellerfenster, das sorgt für deutlich mehr Spannung beim Erkunden eines Gewölbes. Schade allerdings, dass die Gegner immer noch nicht zusammenarbeiten, zum Beispiel sich gegenseitig verarzten oder mit einem Schild schützen. Das hätte für mehr Taktik sorgen können. Neu sind dafür die vielen Bosse und Minibosse in Form legendärer Gegner, die nicht nur kniffliger ausfallen, sondern auch besondere Beute und Unique-Waffen im Gepäck haben, die spezielle Eigenschaften mitbringen. Auf keinen Fall verpassen!

Der Action-Anteil ist gegenüber den Vorgängern gestiegen und wer mit Shootern überhaupt nix anfangen kann, dürfte sich in *Fallout 4* schwer tun. Wer gerne ballert, kommt aber auf seine Kosten. PC-Spieler genießen dank Maus und Tastatur klare Vorteile, damit spielen sich



Gegner verhalten sich cleverer und haben mehr drauf – dieser Wachbot macht uns im Nahkampf die Hölle heiß.



Das Dialogsystem wurde gegenüber den Vorgängern stark vereinfacht – ein deutlicher Rückschritt.

Keine Sorge, Begleiter können in *Fallout 4* nicht sterben. Das macht zwar vieles leichter, sorgt aber für wesentlich entspannteres Spielen.

Herrlich motivierend: So ziemlich alles, was wir in *Fallout 4* anstellen, gibt uns Erfahrungspunkte. Zum Glück gibt's keine Levelgrenze!

Um die Power Rüstung (und den Gatling Laser) zu benutzen, benötigen wir Fusionsbatterien, die aber nur in begrenzter Anzahl zu finden sind. Wir können die Rüstung also nicht durchgängig nutzen.

Mit der Power Rüstung und Minigun knacken wir schon einen mächtigen Deathclaw – auf Level 3.

die Gefechte schneller, präziser und schlichtweg spaßiger als mit dem Gamepad. Natürlich können wir aber wieder jederzeit den VATS-Modus anknipsen; der friert das Geschehen zwar nicht mehr ein wie in *Fallout 3*, verlangsamt es aber so stark, dass wir in Ruhe gegnerische Körperpartien anvisieren und kritische Treffer (die wir nun von Hand auslösen) austeilen können – gewohnt effektiv und verdammt blutig. *Fallout 4* ist übrigens auch hierzulande komplett ungeschnitten, zur Import-Version muss also keiner greifen.

Power-Rüstung: Ballern wie im Mech

Für alle, die es gerne richtig krachen lassen, gibt's die neuen Power-Armor-Anzüge, die nun keine einfachen Rüstungen mehr sind, sondern uns eher die Statur eines kleinen Mechs verleihen. Damit sind dann auch direkte Ballereien gegen Gegnermassen und besonders dicke Brocken möglich, am liebsten mit schweren Waffen wie Minigun, Raketenwerfer oder anderen Krawallmachern, die viel Inventarplatz verbrauchen. Da Power-Rüstungen nur mit seltenen Fusionsbatterien einsatzfähig sind, wird außerdem verhindert, dass wir ständig in der dicken Panzerung rumlaufen. Stattdessen heben wir sie uns lieber für besondere Anlässe auf – und haben dann umso mehr Spaß an dem Ding.

Endlich: Waffen im Eigenbau!

Um unsere Hightech-Kampfpelle in Schuss zu halten, haben wir nun die Möglichkeit, an Werkbänken unsere Ausrüstung zu pflegen und zu verbessern. Die Power Armor können wir zum Beispiel aus verschiedenen Bauteilen zusammenbauen, lackieren und mit Upgrades verbessern, vom Tarnfeld bis zum Jetpack. Noch cooler ist aber die Möglichkeit, endlich Waffen nach Lust und Laune zusammenzuschrauben. Wir waren selbst nach über 80 Stunden noch motiviert, unsere Knarren mit neuen Läufen, Zielvorrichtungen, Schussmodi und so weiter auszustatten!

Für die ganzen Upgrades brauchen wir natürlich Rohmaterial, für das wir die Spielwelt nach Schrott und Ressourcen absuchen. Man verbringt also relativ viel Zeit damit, alte Telefone, Öldosen, Klebeband und anderen Kram einzusacken, denn fast jedes Item lässt sich verwerten. Darum sollte man sich darauf einstellen, regelmäßig in das eigene Heim zurückzukehren, um dort die ganzen Fundsachen abzuladen.

Handwerk: komplex und umständlich

Wo wir uns letztendlich niederlassen, ist uns ziemlich freigestellt. In *Fallout 4* können wir nämlich an vielen vorgegebenen Orten eigene Häuser und sogar ganze Siedlungen errichten. Bethesda hat dazu ein ziemlich mächtiges Crafting-Tool gebastelt, dank dem man mit Zement, Holz, Stahl und anderem Kram eigene Behausungen errichten kann – von Wänden, Dächern und Türen über Betten, Sofas, Schränke und Lampen bis hin zur Stromversorgung, automatischen Geschützen und kleinen Geschäften. Um die Orte mit Leben zu füllen, heuert man neue Siedler an, sorgt für Wasser- und Nahrungsvorräte und errichtet Versorgungsrouten. Das alles klappt trotz fummeliger Bedienung mit etwas Übung ganz gut, zumindest mit dem Gamepad. Mit Maus und Tastatur fällt das Baumenü dagegen arg umständlich aus. Erst mit einem Trick wird's einfacher: Bei gedrückter Shift-Taste können wir das Menü auch per WASD bedienen, was sehr viel angenehmer ist als mit den standardmäßigen Pfeiltasten! Nur leider erklärt uns das Spiel solche Kniffe nicht – wir müssen sie umständlich selbst rausfinden. Wer sich aber erst mal reingefuchst hat, kann tatsächlich tolle Ergebnisse beim Siedlungsbau erzielen, für Bastelfreunde



Das VATS-System wurde fast unverändert übernommen. Nun visieren wir die Körperteile des Gegners in einer Zeitlupe an.

Ebenfalls neu: Kritische Treffer lösen wir nun von Hand aus, das bringt etwas mehr Taktik in die Kämpfe.



Ghule greifen uns nun oft unerwartet und blitzschnell an – das sorgt für Spannung beim Erkunden.

Mit dem Flammenwerfer sind auch gigantische Viecher wie die Mirelurk-Königin kein Problem.

Das stilvolle Pip-Boy-Inventar fällt mit seinen Item-Listen und mäßiger Tastenbelegung recht unpraktisch aus.

ist das Feature ein kleines Paradies! Ebenso löblich: Wer gar keinen Bock darauf hat, kann das Häuserbasteln auch weitestgehend ignorieren. Wer also befürchtet hat, *Fallout 4* würde zum kleinen *Minecraft* mutieren, darf ganz beruhigt sein – niemand wird gezwungen.

Pip-Boy: Verloren im Listeninventar

Da wir durch die vielen neuen Beutestücke und vor allem durchs Crafting ständig ein rappelvolles Inventar haben, verbringen wir ziemlich viel Zeit in den Menüs unseres Pip-Boys. Hier und da hat Bethesda Verbesserungen eingebaut, eine Sortierfunktion nach Gewicht beispielsweise oder eine bessere Übersicht auf Statuswerte. Trotzdem sind die Listenmenüs nicht sonderlich praktisch – was bei Waffen und Rüstungen noch völlig ausreicht, gerät bei den Heilmitteln und noch schlimmer bei den unzähligen Notizen, Tonbandaufnahmen, Schlüsseln und anderem Kram irgendwann wahnsinnig unübersichtlich. Wenigstens eine Sortierfunktion nach neuen Items hätten wir uns gewünscht – doch leider werden alle Gegenstände automatisch nach Alphabet einsortiert. Heißt also für den Spieler: Besser selbst für Ordnung sorgen und regelmäßig ausmisten, sonst herrscht schnell das Chaos im Rucksack!

Typisch Bethesda: Die Menüs wurden eindeutig für Gamepads konzipiert. PC-Spieler können per Maus zwar flotter durch die Listen navigieren, allerdings krankt das Inventar an einer nervigen Standard-Tastenbelegung, die sich nicht ändern lässt. So müssen wir Items per R-Taste ablegen, per X-Taste untersuchen und Menüs per Tab schließen – intuitiv geht anders. Das zieht sich leider durch alle Menüs, auch die Perk-Übersicht oder der Crafting-Bildschirm der Powerrüstung ist davon betroffen. Es sind Eigenheiten, an die man sich erst gewöhnen muss. Wer dafür keine Geduld hat, muss wohl oder übel ein Gamepad anschließen – oder hoffen, dass die Modding-Szene die Sache richtet. Bei Bethesda-Spielen wäre es ja nicht das erste Mal.

Kein Levelcap, keine Fertigkeiten

Im Inventar von *Fallout 4* mag vieles beim Alten geblieben sein, doch dafür hat Bethesdas ordentlich an anderen Mechaniken geschraubt. So wurde nicht nur das Dialogsystem stark vereinfacht, sondern zum Beispiel auch die komplette Karma-Anzeige gestrichen. Auch das Radmenü für Begleiter und die Munitionsvarianten aus *Fallout: New Vegas* findet man in *Fallout 4* nicht. Waffen und Rüstungen, die sich abnutzen? Die Zeiten sind vorbei. Besonders erwischt hat's aber das Fertigkeitensystem – das hat Bethesda nämlich kurzerhand gekickt und in das neue Perksystem integriert. Das präsentiert sich nun als riesige schicke Übersicht, die auf den ersten Blick etwas einschüchternd wirken kann, aber jede Menge Freiheiten erlaubt. Nach jedem Levelaufstieg dürfen wir hier eines der sieben Special-Basisattribute steigern oder einen von 70 Perks wählen, von denen es noch mal verschiedene Upgrades gibt – insgesamt können wir hier Punkte auf wahnsinnige 275 Upgrades verteilen! Möglich macht das eine simple, aber enorm wichtige Designänderung: Anders als in *Fallout 3* gibt es keine feste Levelgrenze mehr, wir können also beliebig aufsteigen und neue Fähigkeiten und Eigenschaften lernen. Das sorgt für mehr Langzeitspaß! Da Levelups auch flotter kommen als in *Fallout 3*, erhalten wir nun schön regelmäßig neue Perks. Das tröstet ein bisschen über die gestrichenen Fertigkeiten hinweg – auch wenn wir uns gewünscht hätten, dass zumindest einige Perks in Dialogen zum Tragen kommen. So geht *Fallout 4* ein schöner Rollenspielaspekt verloren.

Grafik: Höhen und Tiefen

Natürlich wurde die Technik runderneuert, immerhin ist *Fallout 3* schon sieben Jahre her. Im Vergleich zu den Vorgängern zeigt *Fallout 4* viel schärfere Texturen, detailliertere Waffen- und Gegnermodelle, eine tolle Landschaft und teils wunderschönes Design. Am besten gefällt uns die aufwendige Beleuchtung, die mit volumetrischem Licht und hübschen Schattenwürfen für fantastische Szenen sorgt. Auch die hohe Weitsicht kann sich sehen lassen. Schlicht enttäuschend sind aber die Gesichter vieler Charaktere geraten, die oft steife Mimik, die kaum lippensynchronen Dialoge und die Zement-Frisuren wirken einfach nicht mehr zeitgemäß. Schön sind dagegen die Tag-und-Nacht-Wechsel inklusive schicker Nebeleffekte gelungen, genauso wie die glaubhaften Stadtruinen – in Sachen Endzeit-Architektur macht Bethesda eben niemand was vor.

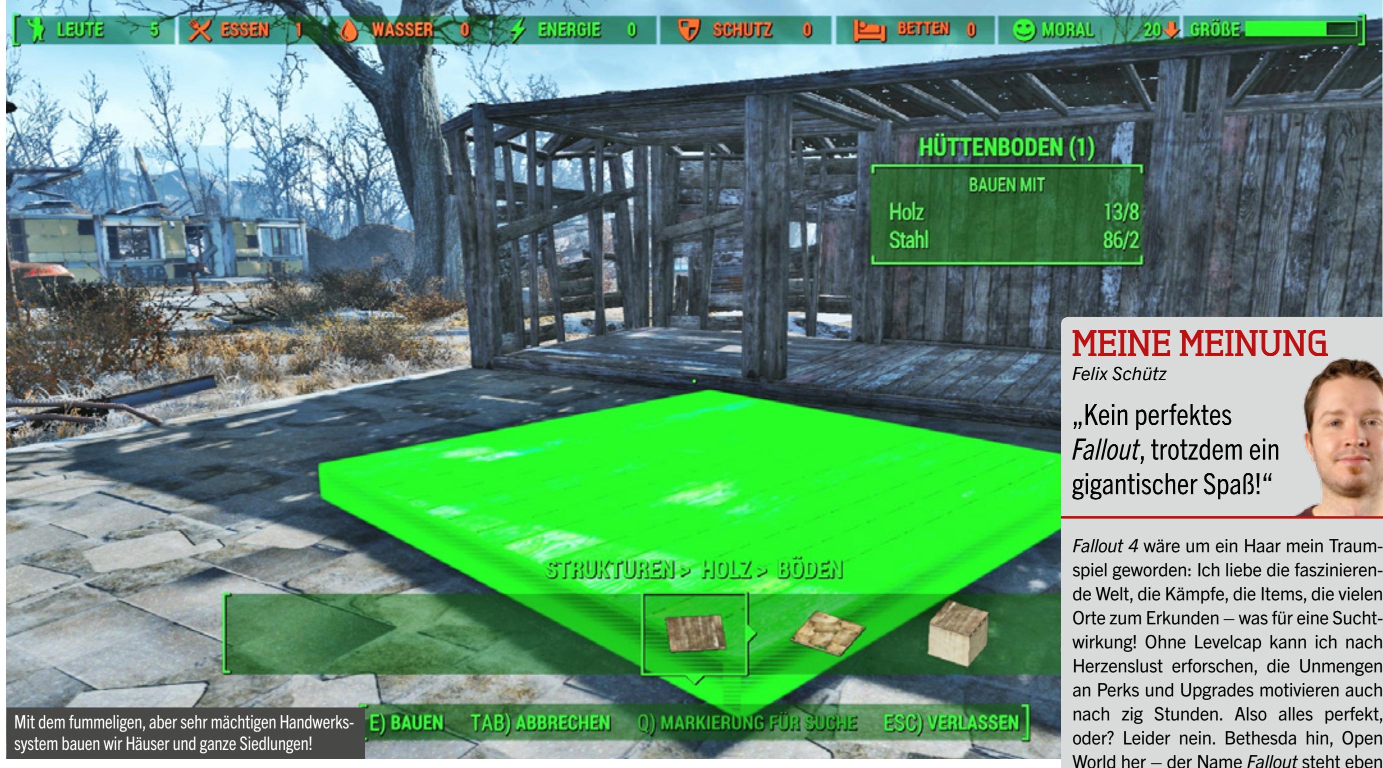
Flotte PCs profitieren von deutlich höheren Frameraten, das Spielgefühl ist dadurch geschmeidiger als auf PS4 und Xbox One (mehr zu Technik und Performance auf Seite 42!). In Sachen Bugs steht *Fallout 4* ganz in der Tradition bisheriger Bethesda-Spiele – macht euch auf gelegentliche Physik-Fehler inklusive

MEINE MEINUNG

Peter Bathge

„So wenig Rollenspiel wie nie zuvor."

Wer in *Fallout 4* zu viel Buffout schluckt, wird abhängig. Da hilft dann nur eine Dosis Anti-Sucht-Medizin. Die hätte ich im echten Leben auch gerne – damit ich nicht mehr an der *Fallout*-Nadel hänge. Einfach fantastisch, was es im vierten Teil alles zu erkunden und entdecken gibt, zu looten und zu bekämpfen! Und doch gibt's Anlass zur Kritik: Im Endeffekt ist *Fallout 4* nämlich „nur" ein toller Open-World-Shooter – aber kein echtes Rollenspiel mehr. Das liegt am demontierten Dialogsystem, an selten erinnerungswürdigen Nebenquests, am Mangel an Entscheidungsfreiheit in der Story. Wo sind die diplomatischen Konfliktlösungen, wo die Möglichkeit, eine ganz spezielle Rolle zu spielen? Stattdessen ist Ballern pur angesagt – das ist irre unterhaltsam, keine Frage, aber nach all den Jahren des Wartens hatte ich mir mehr versprochen.



Mit dem fummeligen, aber sehr mächtigen Handwerkssystem bauen wir Häuser und ganze Siedlungen!

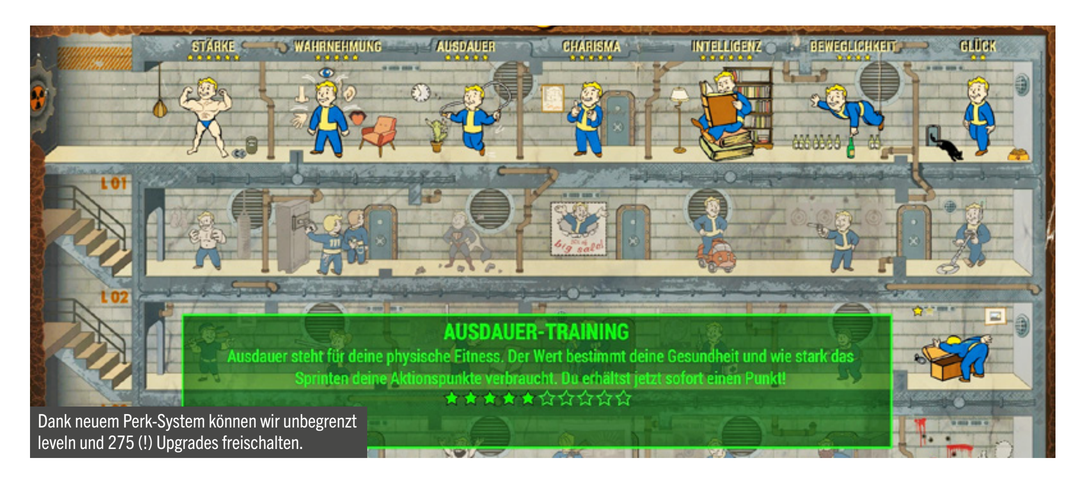
witzig umherfliegender Gegner gefasst, auf tierische Begleiter, die sich zwischendurch mal kurz aufs Dach teleportieren, oder Clipping-Fehler, in denen Gegner auch mal durch eine Tür durchwinken. Das Wichtige: Solche Glitches sind weder an der Tagesordnung noch wirklich schlimm. Nur ein Bug hat uns im Test selten mal genervt, nämlich wenn uns das Spiel an einem Terminal festfriert und wir unseren Charakter nicht mehr bewegen können. Bis Bethesda diesen Bug behebt, speichern wir vor jedem Terminal lieber ab – sicher ist sicher.

Audio: alles im grünen Bereich

In Sachen Audio ist *Fallout 4* sehr gelungen, mit einem unaufdringlichen, aber sehr stimmungsvollen Soundtrack und deutschen Sprechern, die zwischen „solide" und „hochmotiviert" schwanken. Auch ein paar aus Film und TV bekannte Stimmen sind zu hören. Bethesda hat also Geld in die Vertonung gesteckt. Alles in allem gut! Die englische Sprachausgabe klingt aber wie so oft etwas besser – wer mag, kann sie einfach per Steam runterladen. Noch ein Tipp: Schaltet ab und zu mal den Klassik-Radiosender im Pip-Boy an! Bethesda hat eine ausgezeichnete Auswahl an großen klassischen Stücken eingebaut, die für wunderbare Abwechslung sorgen und speziell in Kämpfen erstaunlich gut passen.

Ein würdiger Nachfolger?

Mit seinen actionreichen Kämpfen, der großartigen Welt und massig Zeug zum Entdecken hat uns *Fallout 4* schon mehr als 100 Stunden prima unterhalten. Auch wenn es sich über weite Strecken wie seine Vorgänger anfühlt, zeigen Features wie das freie Levelsystem, das Waffencrafting und der Siedlungsbau, dass Bethesda auf die Wünsche vieler Fans gehört hat. Von den vier Fraktionen hatten wir uns aber deutlich mehr erhofft, hier zwängt uns Bethesda zu sehr in enge Story-Pfade statt spielerische Freiheiten zu fördern. Wir hätten uns gehaltvollere Entscheidungen, mehr friedliche Lösungswege, stärkere Auswirkungen der eigenen Fähigkeiten, kurz: deutlich mehr Rollenspiel gewünscht. Die mäßige Story kann das nicht auffangen, im Vergleich zu einem *Witcher 3* fehlt es hier einfach an packenden Szenen, an Dramatik und Wucht. Wir hoffen, dass Bethesda für die bereits fest geplanten DLCs noch ein paar Schippen drauflegt – dann wäre *Fallout 4* vielleicht wirklich das erhoffte Überspiel. Doch selbst jetzt, trotz mancher Schnitzer, bleibt *Fallout 4* die erhoffte Open-World-Granate, eines der besten Spiele des Jahres – und alles in allem immer noch ein würdiger Nachfolger zu *Fallout 3*. Und das will doch was heißen! ❑



Dank neuem Perk-System können wir unbegrenzt leveln und 275 (!) Upgrades freischalten.

MEINE MEINUNG

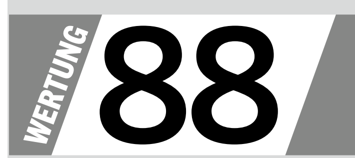
Felix Schütz

„Kein perfektes *Fallout*, trotzdem ein gigantischer Spaß!"

Fallout 4 wäre um ein Haar mein Traumspiel geworden: Ich liebe die faszinierende Welt, die Kämpfe, die Items, die vielen Orte zum Erkunden – was für eine Suchtwirkung! Ohne Levelcap kann ich nach Herzenslust erforschen, die Unmengen an Perks und Upgrades motivieren auch nach zig Stunden. Also alles perfekt, oder? Leider nein. Bethesda hin, Open World her – der Name *Fallout* steht eben auch für packende Story-Erlebnisse. Für solche, die meine Entscheidungen, meine Charakterwerte, meine Fertigkeiten ernst nehmen, die faszinierende Geschichten voller Freiheiten bieten und mich zum Strippenzieher machen. Eben das fehlt mir hier. Ich möchte Fertigkeiten und Perks mit Auswirkungen auf Dialoge, will Einfluss auf die Story haben, will Herausforderungen diplomatisch meistern – eben mehr Rollenspiel! Natürlich ist *Fallout 4* trotzdem großartig geworden und ich verbringe derzeit jede freie Minute im Commonwealth! Doch im Zeitalter von *The Witcher 3*, in dem eine offene Welt keineswegs große Geschichten, kluge Dialoge und deftige Entscheidungen ausschließen muss, hatte ich einfach ein bisschen mehr erwartet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastische Welt zum Erkunden
- ➕ Spannende, gute Shooter-Kämpfe
- ➕ Hervorragende Endzeit-Atmosphäre
- ➕ Massenhaft Waffen und Ausrüstung
- ➕ Freies Perk-System ohne Levelgrenze
- ➕ Sehr viele Nebenquests
- ➕ Sehr schöne Lichteffekte
- ➕ Waffen und Rüstungen verbesserbar
- ➕ Komplexes Siedlungen-Handwerk
- ➕ Gute Musik- und Soundkulisse
- ➕ Coole, nützliche Begleiter
- ➖ Dünn inszenierte Hauptstory
- ➖ Enttäuschende Enden der Fraktionen
- ➖ Zu wenig diplomatische Optionen
- ➖ Sehr viele Ladezeiten
- ➖ Dialoge stets nur mit vier Antworten
- ➖ Kein Karma-System
- ➖ Fertigkeitensyteme wurde entfernt
- ➖ Umständliche Menüs, teils schlecht durchdachte Tastenbelegung
- ➖ Einige uninspirierte Standard-Quests
- ➖ Teils hässliche Gesichter



Fallout 4: Ruckelfrei durchs Ödland!

Von: Frank Stöwer

Obwohl in *Fallout 4* noch viel *Skyrim*-Optik und -Technik steckt, hat das Endzeit-Rollenspiel grafische Neuerungen auf Lager. Der Hardware-Hunger fällt trotzdem moderat aus.

Das technische Fundament von *Fallout 4* ist die Creation Engine, die in älterer Form bereits in *Skyrim* zum Einsatz kommt und wiederum auf der Gamebryo-Engine basiert, die schon in *Morrowind* Verwendung fand. Nachdem die Basistechnologie für *Skyrim* überarbeitet wurde, erhielt sie für *Fallout 4* erneut ein Upgrade und unterstützt nun einige moderne Techniken, darunter etwa einen physikbasierten Renderansatz (Physically Based Shading) sowie Schmankerl wie eine volumetrische Beleuchtung. Des Weiteren haben die Grafiktechniker bei Bethesda die Optik vieler Elemente, darunter die Landschafts- und Vegetationsdarstellung und die Figuren, eindeutig verbessert.

Mehrkernnutzung modernisiert

Eine weitere Überarbeitung, die der Creation-Spielemotor erfahren hat, ist die Multicore-Optimierung. Während die Engine in der älteren (*Skyrim*-)Version kaum mehr als zwei Prozessorkerne respektive vier Threads (Intel Core-i3-CPUs) gewinnbringend nutzt, wurde für *Fallout 4* offenbar an den richtigen Stellen parallelisiert. Erfreut stellen wir fest, dass *Fallout 4* sogar bei einer Sechskern-CPU – wir testen mit dem populären Core i7-5820K (6c/12t) – minimal von SMT profitiert. Diese Technologie kostet bei den meisten anderen Spielen jenseits von 4 Kernen sogar etwas Leistung. Da der Fall hier anders liegt, empfehlen wir einen Intel-Vierkerner mit HT wie den Core i7-2600K/3770K/4790K oder AMD-CPUs mit sechs/acht Modulen wie den FX-6350/FX-8350.

Rollenspiel mit moderater Grafiklast

Unsere Grafikkarten-Benchmarks ergeben ein erfreuliches Bild für alle Spieler mit einer Mittelklasse-GPU mit nur 2 GByte Grafikspeicher. Damit läuft *Fallout 4* erstaunlich rund. Wer mit konstanten 60 Fps sowie der Voreinstellung „Extrem" spielen möchte, dem reicht eine Geforce GTX 770 oder Radeon R9 290 völlig aus. Wer in der WQHD-Auflösung (2.560 x 1.440) die 60-Fps-Marke nicht unterschreiten will, muss allerdings eine GTX 980/R9 Fury X im Spielerechner eingebaut haben.

Voreinstellungen gezielt nutzen

Nach dem erste Aufruf des Optionsmenüs wird euch eine der vier Voreinstellungen (Presets) vorgeschlagen. Die automatisch getätigten Einstellungen passen in der Regel schon sehr gut. Wer will, kann trotzdem noch Hand anlegen. Welchen Leistungsgewinn ihr bei einer Kombination aus Phenom II X6, 8 GByte RAM und einer R9 280 ungefähr erwarten könnt, haben wir für euch getestet. Welche weiteren manuellen Detailreduktionen ein großes Fps-Plus bringen, seht ihr in unseren Tuning-Tipps unten. Fortgeschrittene können auch Parameter in der Ini-Datei verändern oder Optik-Tuning via Reshade betreiben. Infos dazu unter: http://goo.gl/o0waaJ ❑

TUNING-TIPP 1: AUF DIE HOCHWERTIGE SCHATTENDARSTELLUNG VERZICHTEN



Bei der Voreinstellung Extrem sehen die Schatten sehr realistisch aus. Das gilt besonders für die teils sehr filigranen Varianten der Äste. Für weitere Renderlast sorgt die Nischenverschattung (SSAO).



Wer auf eine sehr hochwertige Schattendarstellung verzichen kann und auch mit den teils sehr groß und pixeligen Varianten vorliebnimmt, kann sich über ein Fps-Plus von bis zu 17 Prozent freuen.

TUNING-TIPP 2: LICHTSTRAHLQUALITÄT VERRINGERN ODER BELEUCHTUNGSTRICKS DEAKTIVIEREN



Obwohl kaum ein Unterschied zu sehen ist, erhöht der Wechsel von der hohen zur niedrigen Qualität bei den God-Rays die Fps um 50 Prozent. Ein Verzicht auf den subtilen Effekt verdoppelt sogar die Framerate.

HILFREICHE PRESETS: SO FINDET IHR DIE RICHTIGEN GRAFIKEINSTELLUNGEN FÜR *FALLOUT 4*

Beim ersten Aufrufen des Startmenüs von *Fallout 4* führt das Spiel eine Auto-Erkennung der Hardware durch und legt dementsprechend die Einstellungen in den *Fallout 4*-Optionen fest. Bei unserem Testrechner (Phenom II X6 1100T, Radeon R9 280, 8 GByte Arbeitsspeicher) wurde die Voreinstellung „Extrem" gewählt. Damit lief das Spiel in der Testszene (siehe unten) mit der WQHD-Auflösung mit rund 26 Fps. Wir zeigen, wie sich Optik und Performance bei veränderten Voreinstellungen verhalten.

VOREINSTELLUNG: EXTREM

Beim höchstmöglichen Preset glänzt *Fallout 4* mit allen optischen Schmankerln, die der Render-Part der Creation-Engine draufhat. Dazu gehören eine maximale Sichtweite, filigrane Schatten, sehr hoch aufgelöste Texturen sowie Umgebungsverdeckung (SSAO) für alle Objekte. Hinzu kommt mit TAA (Temporal Anti-Aliasing) eine Shader-basierte Kantenglättung, die wenig Leistung kostet, aber effektiv arbeitet. Unser Messwert von 26 Fps zeigt, dass die R9 280 für die WQHD-Auflösung zu schwach ist. Mehr als 30 Bilder pro Sekunde sollten es bei einem Rollenspiel mit Shooter-Elementen schon sein.



VOREINSTELLUNG: HOCH

Die wohl wichtigste Änderung beim Wechsel von der Voreinstelllung „Extrem" auf „Hoch" ist die verringerte Objektsichtweite. Vor allem weiter entfernte Bäume, Sträucher und Objekte werden früher ausgeblendet. Das spart Polygone und Texturen und entlastet die CPU und die GPU. Dazu kommt, dass die Umgebungsverschattung (SSAO) nicht überall zum Einsatz kommt. In unserer Szene fehlt sie beispielsweise bei der Darstellung des Autowracks sowie der ramponierten Leitplanke auf der rechten Bildseite. Passabel ist die Optik trotzdem noch, zumal hier die Performance um 35 Prozent steigt.



VOREINSTELLUNG: MITTEL

Wenn wir uns mit einer mittleren Grafikqualität zufriedengeben, steigt die Fps-Leistung zwar um 65 Prozent (17 Fps). Dafür sind die grafischen Einbußen im Vergelich mit der maximalen Detailpracht offensichtlich. Die Eigenschatten der Spielfigur fehlen, das SSAO wird weiter zurückgefahren und statt Grasbüscheln hinter dem Autowrack ist nur noch eine simple Bodentextur zu sehen. Dazu kommt eine verringerte Sichtweite für Gegenstände, Figuren und das Gras. Da TAA weiterhin aktiv ist, wirkt das Bild trotz reduzierter Details ruhig.



VOREINSTELLUNG: NIEDRIG

Mit der der Minimaloptik erreichen wir die 60-Fps-Grenze. Aufgrund der Detailarmut ist diese Voreinstellung aber wirklich nur für Spieler mit einem schon sehr betagten Zweikerner (Core-2-Duo/Athlon-X2-Prozessor) und einer Grafikkarte der Einsteigerklasse (GTX 750/R9 255/260) zu empfehlen. Die Schattendarstellung ist simpel und pixelig, das Terrain ist kaum noch mit Flora verziert und alle Elemente in weiter Ferne verschwinden im Pixelnebel. Dazu kommen der fehlende anisotrope Texturfilter und die schlichte Beleuchtung. Immerhin werden die Kanten noch per FXAA geglättet.



Fallout 4: Wertvolle Tipps!

Von: Maik Koch/Felix Schütz

Ihr habt Probleme, euch zum Spielstart im Ödland des Commonwealth zurechtzufinden? Dann helfen euch sicher unsere bunt gemischten Einsteigertipps weiter – hier findet ihr erprobte Ratschläge vom Platzsparen über Ausrüstung und Kämpfe bis hin zum Crafting.

ALLGEMEINE TIPPS

- Inventar überfüllt? Ihr könnt viele Sachen auch einfach in der Heimatbasis zwischenlagern. Von Drogen wie Jet oder Psycho muss man ja nicht gleich 50 Stück rumschleppen. Da genügen fünf auf Reserve. Der Rest kann in eine Truhe oder die Werkstatt.
- Inventar immer noch überfüllt? Drückt eurem Begleiter einfach eure schweren Brocken in die Hand. Wenn ihr dann in eure Siedlung zurückkehrt, holt ihr euch das Zeug einfach aus dem Begleiter-Inventar zurück.
- Ihr könnt nicht mehr an jedem beliebigen Ort die Zeit vorspulen! Dazu müsst ihr euch in ein Bett legen und schlafen oder auf einen Stuhl, ein Sofa oder eine anderen Sitzgelegenheit hocken.
- Nehmt nicht zu viele dicke Wummen mit. Die blockieren nur das Inventar. Fatman und Rocket Launcher lasst ihr also schön zu Hause, es sei denn, ihr braucht einen größeren Argumentationsverstärker für einen wirklich schweren Kampf. Große Waffen braucht ihr einfach zu selten. Auch die Minigun verliert nach ein paar Levels ihren Wert, wenn man nicht explizit auf schwere Waffen geskillt ist.
- Achtet auf die Reaktion eurer Begleiter! Wenn ihr beispielsweise mit Nick Valentine unterwegs seid, könnt ihr ihn glücklich machen, indem ihr Terminals hackt. Tut das auch! Wenn ihr eure Begleiter lange genug beeindruckt habt, stehen nicht nur romantische Optionen zur Verfügung, sondern ihr bekommt auf der höchsten Affinitäts-Stufe auch einen speziellen Perk. Mehr dazu erfahrt ihr in unserem *Fallout 4*-Begleiter-Guide auf der nächsten Doppelseite.
- Legendäre Gegner haben fast immer ein legendäres Item dabei. Achtung: Im Kampf mutieren die Gegner in der Regel, werden stärker und bekommen noch mal volle Lebenspunkte. Also sorgt für ordentlich Feuerkraft und Heilung. Vor allem: Looten nicht vergessen!
- Verbraucht nicht zu viel Rad-Away! Das Zeug nachzukaufen kann teuer werden. Begebt euch lieber zu einem Doc (z.B. Vault 81 oder Diamond City) und lasst euch behandeln.
- Ihr habt zu viele chemische Hilfsmittel genascht und eine Abhängigkeit entwickelt? Auch in diesem Fall sucht ihr einen Doktor auf und lasst euch die Drogensucht wegspritzen.
- Zigaretten und Vorkriegsgeld haben kaum Gewicht, lassen sich aber zu anständigen Preisen verkaufen. Nehmt den Kram bei euren Beutezügen also immer mit.

CRAFTING-TIPPS & ROHSTOFFE

- Man kann theoretisch überall sein Zeug deponieren. Für die meisten Spieler ist aber eine Werkbank oder selbst gebaute Truhe in Sanctuary die wichtigste Anlaufstelle. Hierhin kehrt man also oft zurück, deponiert seine überschüssige Ausrüstung und legt vor allem sämtlichen Schrott ab – das sind nämlich die Rohstoffe für das Crafting. Wollt ihr die Siedlung ausbauen, heißt es also: möglichst viel Schrott und Altgeräte mitnehmen und dort einlagern.
- Egal ob Maulwurfsratte, Monstermücke oder Mutantenhund: Lootet die Biester, nehmt ihr Fleisch und verarbeitet es an Kochstellen zu Mahlzeiten. Die haben nicht nur ordentlich Heilkraft, sondern manchmal auch Zusatzeffekte, können z. B. den Strahlungswert senken. Nebenbei bringt das Kochen von Fleisch auch schnell verdiente Erfahrungspunkte.
- Ihr habt keine Lust, ständig Kameras, Kochplatten und anderen Kram rumzuschleppen, um dies später als Crafting-Material zu nutzen? Wenn ihr genug Kohle habt, könnt ihr bei bestimmten Händlern (beispielsweise in Diamond City) Großbestellungen für Materialien aufgeben.
- Verschwendet zu Beginn nicht zu viele Ressourcen auf Standardwaffen. Es gibt von fast allen Knarren auch legendäre Varianten, die man ebenfalls upgraden kann. Da lohnt sich die Investition viel eher. Für häufig genutzte Standardwaffen kann und sollte man zwar durchaus die wichtigsten Mods (mehr Schaden, größeres Magazin, Genauigkeit) installieren, aber da muss es nicht immer das Beste vom Besten sein.
- Baut Gemüse an und verarbeitet das Zeug an Kochstellen zu Pflanzenstärke. So könnt ihr den seltenen Klebstoff selbst herstellen, der oft für das Aufwerten von Waffen gebraucht wird.

NÜTZLICHE PERKS & FERTIGKEITEN

- Um die Perks für Schlossknacker (Wahrnehmung 4) und Hacker (Intelligenz 4) kommt man nicht herum. Beides braucht man ständig. Lieber früh freischalten, sonst ärgert man sich, wenn man vor einem Experten-Rechner oder Meisterschloss steht und die Tür beziehungsweise die Kiste nicht aufbekommt. Achtung: Die höheren Stufen für Hacken oder Schlösserknacken verlangen bestimmte Charakter-Levels.
- Ihr könnt euch viele Heilmittel sparen, wenn ihr den Lebensspender-Perk auf Stufe 3 bringt (benötigt Ausdauer 3 und Charakter-Level 20). Damit regenerieren sich eure Lebenspunkte langsam von alleine.
- Mit dem Perk „Lokaler Anführer" (Charisma 6) richtet ihr in euren Siedlungen später auch Handelsrouten ein. Im Baumodus teilt ihr einen Siedler mit der Q-Taste für eine Handelsroute zur Startbasis zu. Auf diese Weise stehen euch die Rohstoffe von dort auch in der Werkbank des neuen Außenpostens zur Verfügung und ihr könnt die neuen Siedlungen deutlich angenehmer ausbauen.
- Neigt ihr dazu, euch oft zu verirren? In den teils arg verschachtelten Innenräumen, Vaults und anderen Dungeons kann das schon mal passieren. Holt euch den Perk V.A.N.S. (Intelligenz 1). Wenn ihr dann außerhalb von Kämpfen das VATS aktiviert, wird euch der Weg zum Questziel angezeigt. Sehr praktisch!
- Mehrere Stunden ins eigene Bett legen bringt den Perk „Gut ausgeruht", der euch 10 Prozent mehr Erfahrungspunkte über einen kurzen Zeitraum bietet. Lohnt sich vor größeren Kämpfen!
- Ihr habt keine Ahnung, wie ihr einen bestimmten Gegner knacken sollt? Der Perk „Aufmerksamkeit" (Wahrnehmung 3) zeigt euch im VATS-Modus wichtige Infos zum Feind an, darunter seine Panzerung gegen bestimmte Schadensarten. Greift also mit der Waffe an, gegen die er möglichst ungeschützt ist.

KAMPF-TIPPS & VATS-NUTZUNG

- Ist euch ein Kampf zu hart? Dann ruhig mal eine Ladung Med-X und Psycho einwerfen! Das kann oft den feinen Unterschied ausmachen. Tipp: An Laborstationen mixt ihr das Zeug und andere Drogen zu neuen, noch mächtigeren Mittelchen, die es zum Teil



An Kochstellen bratet ihr Fleisch, das erhöht die Heilwirkung. Plus: Es gibt XP! (Bild: PS4-Version)



Probleme, einen Charakter zu überzeugen? Ihr könnt mitten im Dialog Kleidung anziehen, die euren Charisma-Wert steigert!



Brillen steigern Attribute wie Wahrnehmung oder Charisma, lassen sich aber nicht unter Helmen tragen.



Augen auf beim Erkunden: Diese Figürchen sowie manche Zeitschriften geben euch neue Perks!

richtig in sich haben. Dazu benötigt ihr keine speziellen Perks.

- Eröffnet Kämpfe möglichst im Schleichmodus – der erhöhte Schleich-Schaden reicht oft aus, um den ersten Gegner auszuschalten.
- VATS-Tipp: Kritische Treffer werden in *Fallout 4* nicht mehr automatisch ausgelöst. Ihr müsst sie von Hand aktivieren! Spart euch kritische Treffer daher für taktische kluge Momente auf, zum Beispiel wenn ihr einen Headshot auf große Distanz hinlegen wollt, aber nur sehr schlechte Trefferchancen habt. Kritische Treffer gelingen nämlich praktisch immer!
- Kopftreffer erzielen bei organischen Feinden oft den größten Schaden, sind aber nicht immer die klügsten Ziele. Visiert im VATS lieber auch mal die Beine der Gegner an – so verlieren zum Beispiel flinke Feinde wie wilde Ghule und selbst hochstufige Mirelurcs schnell ihren Schrecken.
- Achtet beim Kampf gegen Supermutanten unbedingt auf die Geräuschkulisse! Hört ihr ein regelmäßiges leises Klicken oder Piepen? Dann befindet sich ein Supermutant-Selbstmörder in der Nähe. Schaltet sofort euer VATS an und schaut euch um! Die Typen haben nämlich eine blinkende Mini-Atombombe unterm Arm. In dem Fall zielt ihr immer auf den Arm und lasst so die Bombe hochgehen. Dadurch sprengt ihr meist auch gleich ein paar Gegner in der Nähe weg.
- Achtet auf eine gute Waffenmischung! Auch „kleine“ Waffen wie die 10-mm-Pistole sind selbst ohne entsprechende Skillung nicht zu unterschätzen. Behaltet obendrein die Munition im Auge und feuert nicht immer nur mit eurer Lieblingswaffe, sondern sorgt für einen gleichmäßigen Verbrauch aller Munitionsarten. Spart besonders bei durchschlagskräftigen Waffen lieber Munition, sonst ist die Knarre, die ihr gerade braucht, im Ernstfall leer geschossen.

AUSRÜSTUNG – WAFFEN & KLEIDUNG

- Setzt wenn möglich immer eine Brille auf (funktioniert bei manchen Helmsorten leider nicht). Brillen geben Boni auf Wahrnehmung (PER) oder Charisma (CHR). Ihr findet eine erste Brille direkt in Vault 111 auf dem Schreibtisch des Aufsehers.
- Haltet immer einen guten Anzug, eine Brille sowie einen Hut im Inventar bereit. Die Sachen bieten einen Bonus auf Charisma (z. B. ein „sauberer schwarzer Anzug“ gibt bereits +2). So kann man kurzfristig seinen Charisma-Wert für Dialog-Herausforderungen steigern.
- Vor Dialogen vergessen, den passenden Anzug anzuziehen? Kein Problem! Ihr unterbrecht den Dialog einfach, wenn Überzeugungsoptionen anstehen. Dazu tretet ihr mit eurem Charakter ein Stückchen zurück und der Dialog wird pausiert. Nun dürft ihr im Inventar kurz die Klamotten wechseln und dann die Antwort geben. Danach einfach wieder umziehen. Ein bisschen umständlich, klar, aber dafür wickelt ihr fast jeden NPC locker um den Finger, solange euer Charisma-Basiswert hoch genug ist (6 darf es ruhig sein, schon allein für „Lokaler Anführer“).
- Stimpaks sowie Rad-Away findet man nicht nur in medizinischen Bereichen, sondern häufig auch auf Toiletten – selbst im hintersten U-Bahn-Tunnel. Schaut also immer kurz in Toiletten nach, ob ein weißer Kasten an der Wand hängt. Stimpacks verbrauchen keinen Inventarplatz, also nehmt sie immer mit!

POWER-RÜSTUNG & FUSIONSKERNE

- Augen auf in Sachen Fusionsbatterien: Diese gibt es vor allem in alten Militärstützpunkten, Vaults und anderen unterirdischen Orten. Auch bei den großen Wachrobotern, welche im Kampf nach einer Weile überhitzen und erst dann richtig verwundbar sind, werdet ihr fündig.
- Die Power-Rüstung ist aufgrund der begrenzten Fusionsbatterien natürlich keine Dauerlösung. Wenn euch aber ein bestimmter Kampf zu schwer erscheint, dann holt euch die praktische Rüstung ruhig mal für ein paar Minuten. Vor Bosskämpfen (z. B. gegen Mirelurk-Königinnen) oder auch für die letzten Fraktionsmissionen (ihr werdet wissen, wenn es so weit ist!) lohnt es sich sehr, die Power-Rüstung anzuziehen.

GEHEIMNISSE IM ÖDLAND

- Nachdem ihr aus Vault 111 entkommen seid, geht zurück in euer altes Heim (das Haus, vor dem Codsworth rumhängt). Geht unbedingt hinein und dursucht das alte Kinderzimmer. Unter der Kommode findet ihr ein kleines Büchlein, mit dem ihr dauerhaft eines eurer sieben SPECIAL-Attribute erhöht.
- Der alten Seherin in der Startbasis könnt ihr Drogen verabreichen. Sie gibt euch dann Tipps für die nächste Hauptquest. Was passiert, wenn man ihr zu viel gibt? Keine Ahnung! Preston Garvey gefällt das jedenfalls nicht.
- Nicht vergessen: Im Büro des Aufsehers von Vault 111 befindet sich ein gut gesichertes Schloss. Sobald ihr euen „Schlossknacker-Perk“ hochgestuft habt, solltet ihr zurückkehren und den Kasten öffnen. Darin findet ihr den Kryolator – eine sehr nützliche Eiskanone!
- Wackelpuppen und Magazine sind in *Fallout 4* superwichtig! Sie gehen leicht in der Spielwelt unter, bringen aber individuelle Perks oder permanente Verbesserungen. Also immer schön absuchen. Es lohnt sich. Im Museum der Freiheit (gleich am Anfang der Hauptquest) findet ihr zum Beispiel die Wahrnehmung-Wackelpuppe auf dem Schreibtisch des Raumes, in dem sich die Gestrandeten aufhalten.
- Genervt vom Hacken? In Vault 75 (versteckt unter der Malden Middle School, nordöstlich von Covenant) findet ihr die Wissenschaft-Wackelpuppe, die euch einen fünften Hacking-Versuch erlaubt. ❑



Schaut nach dem Tutorial im zerstörten Kinderzimmer eures Sohnes nach. Dort liegt unter der Kommode ein Buch, das eines eurer SPECIAL-Attribute verbessert.



Um das Schlösserknacken und Hacken kommt man kaum herum – schaltet die Perks also frühzeitig frei!

Fallout 4: Eure Begleiter im Commonwealth

Von: Maik Koch

Auf eurer Reise durchs Ödland trefft ihr auf 13 mögliche Begleiter. Manche Freunde begleiten euch sofort, für andere erfüllt ihr zunächst eine Aufgabe. Begleiter sind unsterblich und haben eigene Inventare, was sehr praktisch sein kann, wenn man mal dringend mehr Tragekapazität braucht. Begleiter nutzen eigene Ausrüstung, können aber auch Waffen von besiegten Gegnern aufsammeln und nutzen. Wichtig ist es, die Beziehung zu den Begleitern zu verbessern, dabei hat jeder andere Vorlieben und Abneigungen. Als Belohnung für tiefe Freundschaften verleiht euch der Begleiter einen einzigartigen Perk!

Versteht sich von selbst: **VORSICHT SPOILER!**

DOGMEAT – DER TREUE HUND



Jeder kennt den Hund aus dem Debüt-Trailer oder der E3-Präsentation von *Fallout 4*. Ihr trefft ihn an der Red-Rocket-Tankstelle südlich von Sanctuary. Nachdem ihr Vault 111 hinter euch gelassen und mit Codsworth gesprochen habt, führt euch der Spielverlauf in das Städtchen Concord. Dabei passiert ihr den Red Rocket Truck Stop, wo ihr „einen Hund“ aufgabelt. Zunächst bleibt der Name noch unklar, bis ihr im Verlauf der ersten Hauptquest mit Preston Garvey sprecht. Die Affinität muss bei Dogmeat übrigens nicht gesteigert werden.

Aufenthaltsort: Red Rocket Truck Stop
Verbundene Quest: Keine
Romanze: Nein. Nur die Treue zum Herrchen oder Frauchen.
Begleiter-Perk: Keines

PRESTON GARVEY – DER MINUTEMEN-CHEF

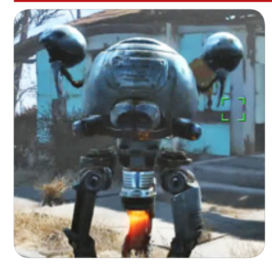


Garvey trefft ihr in Concord an. Helft ihm gegen die Raider, dann reist er mit euch zurück nach Sanctuary, um eine Siedlung zu gründen. Helft ihm beim Siedlungsbau und dem Einrichten von Handelsrouten, dann steht er euch zur Seite. Führt Prestons Minutemen-Aufträge aus und er bietet euch irgendwann seine Hilfe an. Seinen Perk schaltet ihr frei, sobald ihr Prestons maximale Affinität erreicht.

Aufenthaltsort: Concord - Museum der Freiheit
Verbundene Quest: Keine
Romanze: Ja
Begleiter-Perk: Habt ihr die höchstmögliche Affinität mit Preston erreicht, so teilt ihr 20 Prozent mehr Schaden aus und erhaltet 20 Prozent mehr Schadenresistenz, sobald ihr drei oder mehr Gegnern gegenübersteht.

Affinität	Generell	Speziell
Mag	Großzügig, Gemein, Friedlich	Items spenden, Waffen modifizieren
Mag nicht	Egoistisch, Gewalttätig	Medikamentenabhängigkeit, Leichen essen, Unschuldige erledigen, Stehlen, Taschendiebstahl, fremde Schlösser knacken

CODSWORTH – EUER ROBOTER-BUTLER



Bereits im Tutorial steht euch euer Haushalts-Roboter mit Rat und Tat zur Seite. Nachdem ihr Vault 111 verlasst und zu eurem Haus in Sanctuary zurückkehrt, wartet er auf euch. Sprecht mit ihm über das Geschehen und er schickt euch nach Concord. Helft dort Prestons Gruppe, bringt sie nach Sanctuary und errichtet eine Siedlung. Sobald die Siedlung auf eigenen Beinen steht, bietet euch Codsworth seine Begleitung an.

Aufenthaltsort: Sanctuary
Verbundene Quest: Keine
Romanze: Nein
Begleiter-Perk: Roboter Sympathie – ihr erhaltet dank maximaler Affinität mit Codsworth +10 Schadenresistenz gegenüber Energie-Waffen von Robotern.

Affinität	Generell	Speziell
Mag	Großzügig, Nett	Item spenden, Dogmeat heilen, Rüstungen und Waffen modifizieren
Mag nicht	Egoistisch	Unschuldige erledigen, Unterhaltungserfolg für mehr Kronkorken, fremde Schlösser knacken, Stehlen, Taschendiebstahl

PALADIN DANSE – DIE STÄHLERNE BRUDERSCHAFT



Den pflichtbewussten Paladin der Brotherhood of Steel trefft ihr vor dem Polizeirevier in Cambridge. Lauft in Cambridge an der U-Bahn-Station (Vorsicht vor einer großen Anzahl Ghule!) vorbei, einfach immer den Gefechtsgeräuschen nach. Wir empfehlen euch, unbedingt die Powerrüstung einzupacken. Vor dem Polizeirevier helft ihr Paladin Danse, jede Menge Ghule zu besiegen. Er bittet euch um Hilfe bei einer eigenen Mission für die Bruderschaft. Helft ihm und er begleitet euch.

Aufenthaltsort: Polizeirevier Cambridge
Verbundene Quest: Ruf zu den Waffen
Romanze: Ja.
Begleiter-Perk: Kenne deinen Feind – dank maximaler Affinität zu Danse teil ihr 20 Prozent mehr Schaden gegen Ghule, Supermutanten und Synths aus.

Affinität	Generell	Speziell
Mag	Nett, Gewaltätig	Powerrüstung einsteigen, Vertibird einsteigen, Rüstungen und Waffen modifizieren
Mag nicht	Gemein, Friedlich	Chem-Nutzung, Leichen essen, Unschuldige erledigen, fremde Schlösser knacken, Stehlen, Taschendiebstahl

PIPER – DIE UNERMÜTLICHE REPORTERIN



Die knallharte Reporterin trefft ihr am Eingang zu Diamond City. Die investigative Journalistin erhielt Stadtverbot vom Bürgermeister und benutzt euch als Ausrede, um Einlass in die Stadt zu erhalten. Sucht sie in ihrem Büro auf und helft ihr bei ihrer Recherche für die Story des Jahrhunderts. Habt ihr eine hohe Affinität zu Piper erzeugt, so bietet euch ihr Begleiter-Perk die doppelten Erfahrungspunkte für erfolgreiche Dialog- und Sprachherausforderungen sowie beim Entdecken neuer Orte. Außerdem geht ihr mit Piper eine Romanze ein.

Aufenthaltsort: Vor den Toren von Diamond City
Verbundene Quest: Die Story des Jahrhunderts
Romanze: Ja.
Begleiter-Perk: Doppelte Erfahrungspunkte bei erfolgreichen Sprachherausforderungen und dem Entdecken neuer Orte.

Affinität	Generell	Speziell
Mag	Großzügig, Gemein	Items spenden, Dogmeat heilen, Schlösser knacken
Mag nicht	Egoistisch, Friedlich, Gewalttätig	Leichen essen, Unschuldige erledigen, fremde Schlösser knacken, Stehlen, Taschendiebstahl

NICK VALENTINE – DER DETEKTIV



Sobald ihr in Diamond City angelangt seid, sucht ihr nach Hinweisen zum Auffinden eures Sohnes. Sprecht mit dem Mädchen, das Zeitungen verkauft. In einer Dialogherausforderung rät sie euch, die Detektei von Nick Valentine aufzusuchen. Der Detektiv untersucht das Verschwinden von Personen, das in der Stadt sonst totgeschwiegen wird. Von Nicks Assistentin Ellie erfahrt ihr, dass Nick verschwunden ist. In der Park Street Station und der angeschlossenen Vault 114 findet ihr Nick. Befreit Nick aus dem Büro des Aufsehers und flieht mit ihm aus der Vault. Danach erledigt ihr seine Nebenquest für die Affinität und erhaltet von ihm auch Unterstützung für die Hauptquest.

Aufenthaltsort: Park Street Station – Vault 114
Verbundene Quest: Was lange währt … (Nebenquest)
Romanze: Nein
Begleiter-Perk: Beim Hacken von Terminals erhaltet ihr einen Extra-Versuch sowie 50 Prozent schnelleres Cooldown.

Affinität	Generell	Speziell
Mag	Nett, Gemein	Items spenden, Computer Hacken, Dogmeat heilen
Mag nicht	Friedlich, Gewaltätig	Unschuldige erledigen, fremde Schlösser knacken, Stehlen, Taschendiebstahl

HANCOCK – DER BÜRGERMEISTER



Hört ihr euch zunächst in Diamond City um, erfahrt ihr vom Örtchen Goodneighbor und erhaltet auch gleich die Kartenmarkierung. Verfolgt ihr die Hauptquest, so landet ihr automatisch dort. Schleicht euch durch die Bostoner Ruinen bis zum Eingang. Betretet ihr Goodneigbor, so quatscht euch ein Bewohner schief an. Hancock – gleichzeitig der Bürgermeister des Ortes – erledigt „das Problem“ und ihr dürft euch frei bewegen. Sucht Hancock in sei-

nem Gebäude auf und ihr erhaltet die kleine Nebenquest, um ihn zu rekrutieren.

Aufenthaltsort: Goodneighbor

Verbundene Quest: Rekrutiere Hancock (Sonstiges)

Romanze: Ja

Begleiter-Perk: Bei einer Strahlenbelastung von 250 oder höher teilt ihr kritische Treffer 20 Prozent häufiger aus.

Affinität	Generell	Speziell
Mag	Großzügig, Friedlich, Gewalttätig	Chem-Nutzung, Items spenden
Mag nicht	Egoistisch, Gemein	Unschuldige erledigen, Stehlen, Nackt umherlaufen

MACCREADY – EIN ALTER BEKANNTER



Na? Kommt euch der Name bekannt vor? Richtig! Bei MacCready handelt es sich um den Bürgermeister von Little Lamplight aus *Fallout 3*! In der Bar „The Third Rail“ in Goodneighbor trefft ihr den alten Bekannten. Nachdem ihr die Treppe hinabgestiegen seid, haltet euch rechts. Der Söldner wird von zwei Leuten der Gunners bedroht. Die Situation klärt sich aber friedlich. Danach bietet er euch seine Hilfe an, allerdings möchte er 250 Kronkorken auf die Hand und das sofort. Er ist ein guter Sniper und bietet euch eine Begleiter-Nebenquest.

Aufenthaltsort: The Third Rail (Goodneighbor)

Verbundene Quest: Der lange Weg (Begleiter-Nebenquest)

Romanze: Ja

Begleiter-Perk: Kopfschuss-Genauigkeit im VATS steigt um 20 Prozent (max. Affinität und Abgeschlossene Nebenquest nötig).

Affinität	Generell	Speziell
Mag	Gewalttätig	fremde Schlösser knacken, Stehlen, Dialogerfolg für mehr Kronkorken
Mag nicht	Nett, Gemein, Friedlich	Medikamentenabhängigkeit, Items spenden, Unschuldige erledigen

CAIT – NAHKAMPF-EXPERTIN



Combat Zone befindet sich recht unscheinbar westlich von Diamond City. Auf dem Weg zur Park Street Station, um Nick Valentine zu befreien, kommt ihr auf jeden Fall am Eingang vorbei. Achtung, die Raider vor dem Etablissement erledigt ihr. Nachdem ihr Combat Zone betreten habt, seht ihr in der Mitte einen Kampf im Käfig. Die Raider darin greifen euch sofort an. Schaltet alle aus und sprecht dann mit dem Betreiber Tommy Lonegan und Cait. Die schlagkräftige Dame begleitet euch nach einem kurzen Dialog.

Aufenthaltsort: Combat Zone

Verbundene Quest: Gutartige Intervention (Begleiter-Nebenquest)

Romanze: Ja

Begleiter-Perk: Aktionspunkte regenerieren schneller, sobald die Gesundheit unter 25 Prozent fällt (max. Affinität und abgeschlossene Begleiter-Quest nötig).

Affinität	Generell	Speziell
Mag	Egoistisch, Gewalttätig	Alkohol trinken, Schlösser knacken, fremde Schlösser knacken, Taschendiebstahl, Nackt herumlaufen
Mag nicht	Großzügig, Gemein, Friedlich	Leichen essen, Unschuldige erledigen
* Einstellung zu Medikamentenabhängigkeit, Chem-Nutzung und Items spenden ändert sich im Verlauf von Caits Begleiter-Quest		

CURIE – WISSENSCHAFTSROBOTER-DAME MIT FRANZÖSISCHEM AKZENT



Die freundliche Wissenschaftsroboter-Dame findet ihr in Vault 81. Allerdings nicht sofort. Ihr müsst hierfür zunächst ein paar Quests erfüllen. Um die Vault 81 in *Fallout 4* zu betreten, benötigt ihr drei Fusionskerne. Danach sprecht ihr mit der Aufseherin und erhaltet die Erlaubnis, euch frei zu bewegen. Fahrt mit dem Fahrstuhl hinunter und nehmt die Tour von Austin an. Der kleine Junge führt euch herum. Komplettiert die Tour und er stellt euch Erin vor. Sie vermisst ihre Katze, die ihr dem Mädel zurückholt. Verlasst die Vault und folgt der Kartenmarkierung. Achtet auf die Supermutanten in diesem Gebiet. Habt ihr Erin die Katze besorgt, so kehrt zu Dr. Forsythe zurück. Austin wurde von einer infizierten Maulwurfsratte gebissen, als er einen geheimen Raum in der Vault betreten wollte. Durchkämmt den geheimen Teil der Vault, rettet Curie und gelangt hinter das Geheimnis der Vault. Nachdem ihr Dr. Forsythe das Heilmittel gebracht habt, dürft ihr Curie als Begleiter rektrutieren.

Aufenthaltsort: Vault 81

Verbunene Quest: Aufstrebendes Verhalten (Begleiter-Nebenquest)

Romanze: Ja

Begleiter-Perk: Fällt die Gesundheit unter 10 Prozent, heilt Curie ein Mal pro Tag 100 TP.

Affinität	Generell	Speziell
Mag	Nett, Gemein, Friedlich	Items spenden, Dogmeat heilen
Mag nicht	Egoistisch	Medikamentenabhängigkeit, Unschuldige erledigen, Stehlen, Taschendiebstahl

DEACON – DER GEHEIMAGENT



Die Old North Church findet ihr am nordöstlichen Zipfel von Boston. Von Goodneighbor aus begebt ihr euch nach Norden, vorbei am Old-Corner-Buchladen und dem Haymarket-Einkaufzentrum. Achtet hier auf die Raider. Unter der Hochbahn hindurch erscheint auf eurem Radar bereits eine kleine Kirche. Geht in den Hintereingang hinein und nach rechts. Achtet auf die Ghule. Unten im Keller findet ihr neben weiteren Ghulen eine Tür mit einem Sicherheitsmechanismus. Dreht die Scheibe einzeln auf jeden Buchstaben des Wortes RAILROAD und betätigt nach jeder Buchstabenauswahl den mittleren Knopf. Die Tür öffnet sich und Mitglieder der Railroad erwarten euch. Auch Deacon ist dabei, der euch um einen Gefallen bittet. Helft ihm und ihr rekrutiert Deacon danach als Begleiter.

Aufenthaltsort: Old North Church

Verbundene Quest: Spionagehandwerk

Romanze: Nein

Begleiter-Perk: Ihr erhaltet 40 Prozent längeren Stealth-Boy-Effekt und 20 Prozent höheren Schaden durch Schleichattacken.

Affinität	Generell	Speziell
Mag	Nett, Gemein	Items spenden, Dogmeat heilen, Computer hacken, Schlösser knacken, Fremde Schlösser knacken, Dialogerfolg für mehr Kronkorken
Mag nicht	Gewaltätig	Medikamentenabhängigkeit, Chem-Nutzung, Leichen essen, Unschuldige erledigen

STRONG – DER SUPERMUTANT



Im Trinity Tower nahe dem geheimen Ausgang aus Vault 114 hausen Supermutanten. Nehmt genügend Stimpacks, eure Powerrüstung sowie einen Begleiter mit und kämpft euch bis ganz nach oben. Dort wartet der Boss Fist auf euch. Danach findet ihr Schauspieler Rex Goodman mit Strong in einer Zelle. Entweder ihr knackt das Meisterschloss oder ihr holt euch den Schlüssel aus der Kiste neben der Werkbank. Befreit beide Charaktere und schlagt anstürmende Supermutanten in die Flucht. Danach nehmt ihr den Fensterputzer-Aufzug bis ganz nach unten. Dort schließt ihr die Quest ab und rekrutiert Strong als Begleiter.

Aufenthaltsort: Trinity Tower

Verbundene Quest: Keine

Romanze: Nein

Begleiter-Perk: Fällt eure Gesundheit unter 25 Prozent, teilt ihr 20 Prozent mehr Schaden durch Nahkampfwaffen aus.

Affinität	Generell	Speziell
Mag	Großzügig, Friedlich, Gewalttätig	Leichen essen, Unschuldige erledigen
Mag nicht	Egoistisch, Gemein	Powerrüstung einsteigen, Vertibird einsteigen, Dogmeat heilen, Schlösser knacken, fremde Schlösser knacken, Dialogerfolg für mehr Kronkorken

X6-88 – DER SYNTHETISCHE LÄUFER



Ihr findet das Institut nach der Quest „Die Molekularstufe“. Dort folgt ihr einfach der Handlung. Bei der „Schlacht von Bunker Hill“ stehen euch drei Optionen offen. Ihr könnt dem Institut folgen, der Stählernen Bruderschaft oder aber der Railroad unter die Arme greifen – die Entscheidung in der Bunker-Hill-Quest hat keinen Einfluss auf das spätere Treffen mit X6-88. Bedenkt aber, dass die anderen Fraktionen es nicht gern sehen, wenn ihr euch mit dem Institut verbündet. In der Quest „Menschheit – Neu definiert“ nehmt ihr an einem Meeting teil und sprecht mit den Institutsmitgliedern. Danach rekrutiert ihr den Runner X6-88 als neuen Begleiter.

Aufenthaltsort: Das Institut

Verbundene Quest: Keine

Romanze: Nein

Affinität	Generell	Speziell
Mag	Egoistisch, Friedlich	Powerrüstung einsteigen, Terminals hacken, Rüstungen und Waffen modifizieren, Dialogerfolg für mehr Kronkorken
Mag nicht	Großzügig, Nett	Medikamentenabhängigkeit, Chem-Nutzung, Items spenden, Vertibird einsteigen, Dogmeat heilen, Ohne Kleidung herumlaufen

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Gigantische Städte in einer fiktiven Zukunft managen, das ist euer täglich Brot in *Anno 2205*.

PC Games AWARD Ausgabe 12/2015 85

Anno 2205

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Blue Byte
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 3.11.2015
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 6 Jahren

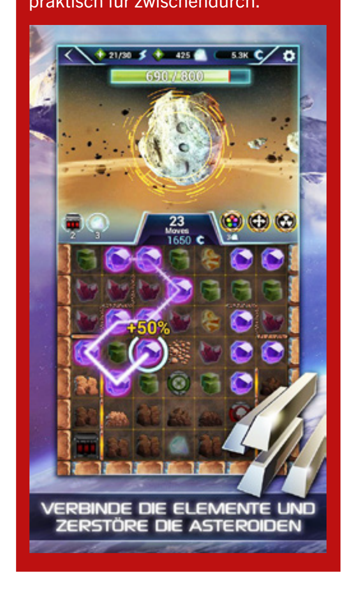
Von: Stefan Weiß

Das bildhübsche Aufbaustrategiespiel beschert uns mutige Neuerungen. Gelingt es Blue Byte, damit altgediente *Anno*-Fans und Einsteiger gleichermaßen zu überzeugen?

NETTER NEBENJOB

Mit der App *Asteroid Miner* lassen sich seltene Rohstoffe besorgen.

Die *Anno 2205*-App gibt's für Android- und iOS-Mobilgeräte. Das kurzweilige Match-3-Game bietet 180 Levels. Darin erwirtschaftete Rohstoffe könnt ihr per Online-Verbindung in *Anno 2205* einbinden, ganz praktisch für zwischendurch.



Ein Spiel für Schönbauer, für Bilanztüftler, für friedliebende Aufbau-Strategen, die ganz ohne KI-Druck ihre heile Welt aufbauen wollen. Es ist Hardware-Fresser und Grafik-Opulenz, Spielzeit verschlingend und Schlaf raubend (nur noch diese Produktionskette, nur noch hier und da optimieren). *2205* ist nach wie vor ein *Anno* mit genügend Komplexität, um die Motivationskurve lange anzukurbeln, aber es ist dennoch kein *Anno*, das den Spitzenplatz in der Aufbaustrategie-Reihe einnimmt. Warum das so ist, verrät unser ausführlicher Test.

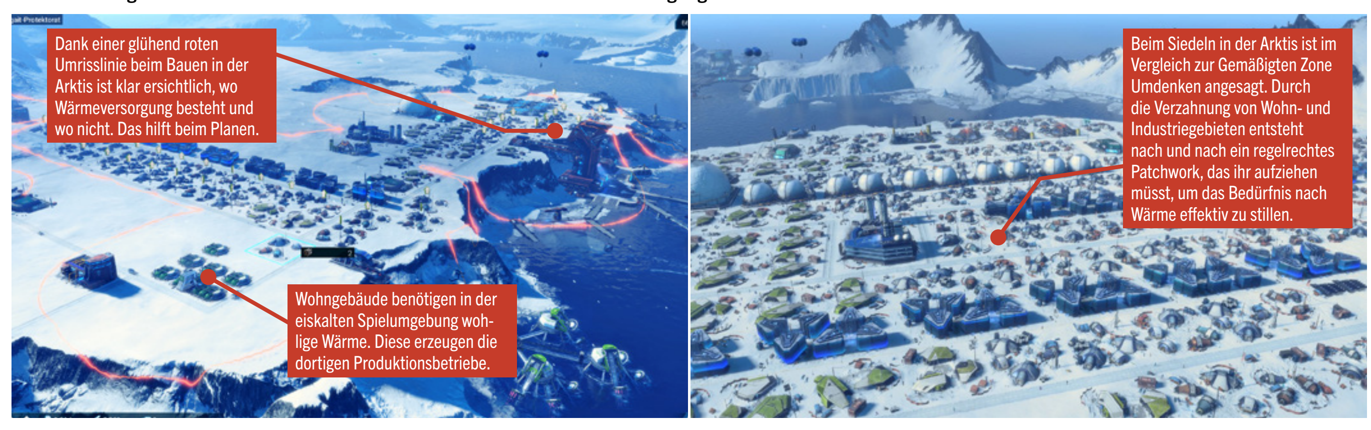
Irgendwie anders und doch vertraut
An der grundsätzlichen Spielformel der Aufbaustrategieserie mit Siedlungsbau, Expansion, Warentransfer und Produktionskettenoptimierung hält auch *Anno 2205* fest. Die Umsetzung fällt aber ungewöhnlicher aus als sonst. Einige klassische Features der *Anno*-Reihe haben die Entwickler umgekrempelt. Auch Militär und Wirtschaftssystem hat sich Blue Byte/Related Designs dabei vorgenommen. Bisher voneinander unabhängige Spielmodi wie Kampagne, Szenario und Endlosspiel, alles in separaten Inselwelten spielbar, kippte man komplett über Bord.



Ganz klassisch: In *Anno* errichtet ihr nach und nach große Produktionsbetriebe, um die Bedürfnisse eurer Einwohner zu befriedigen.

BESONDERHEITEN IN DER ARTKIS-ZONE

Eine der Stärken in *Anno 2205* ist das wunderbar umgesetzte Aufbau-Gameplay, das in den Gebieten der Gemäßigten Zone, auf dem Mond und in der Arktis für stetes Umdenken sorgt. In der Arktis etwa dreht sich alles um die effektive Wärmeversorgung für eure dort siedelnden Bewohner.



Dank einer glühend roten Umrisslinie beim Bauen in der Arktis ist klar ersichtlich, wo Wärmeversorgung besteht und wo nicht. Das hilft beim Planen.

Wohngebäude benötigen in der eiskalten Spielumgebung wohlige Wärme. Diese erzeugen die dortigen Produktionsbetriebe.

Beim Siedeln in der Arktis ist im Vergleich zur Gemäßigten Zone Umdenken angesagt. Durch die Verzahnung von Wohn- und Industriegebieten entsteht nach und nach ein regelrechtes Patchwork, das ihr aufziehen müsst, um das Bedürfnis nach Wärme effektiv zu stillen.

Anno 2205 bietet ein zusammenhängendes Spielkonzept, das sogenannte Multi-Session-Gameplay. Darin enthalten sind neun von Hand gefertigte und riesig ausfallende Spielzonen. Diese bilden eine permanente Spielwelt, aufgeteilt in die drei Regionen Gemäßigte Zone, Arktis und Mond. Jede Region weist Besonderheiten für den Aufbauteil auf und lässt euch eigene Waren produzieren, am ehesten vergleichbar mit dem Fruchtbarkeitsprinzip aus den historischen *Anno*-Spielen. Zugriff auf die einzelnen Zonen erhaltet ihr nach und nach über die Strategiekarte. Zu Spielbeginn müsst ihr euch für eine der drei Karten in der Gemäßigten Zone entscheiden. Durch die Story geführt, folgt dann nach recht kurzer Spielzeit der Einstieg in die Arktis und nachfolgend die Reise auf den Mond.

Taugt die Story in *Anno 2205*?

Ein richtig guter Geschichten- oder Kampagnenerzähler war die *Anno*-Reihe nur in Ausnahmefällen, wie etwa in *Anno 1404* oder auch im Add-on zu *Anno 1701 – Der Fluch des Drachen*. *Anno 2205* hingegen kann daran nicht anknüpfen. Es erzählt die Geschichte einer fortgeschrittenen Menschheit, die von einer Energiekrise auf der Erde bedroht wird. Als Lösung wird die Eroberung des Mondes auserkoren, um von dort Fusions-Energie auf unseren Heimatplaneten zu transferieren. Also machen sich fünf mächtige Konzerne, die „Big Five“ daran, dieses Ziel zu verwirklichen. Als Spieler schlüpft ihr in die Rolle eines neuen, sechsten Konzerns, um an dem Rennen zum Mond teilzunehmen. Durch eure Spielerfolge steigt ihr im Konzernrang auf und schreitet so in den Kampagnenmissionen, dem Mondlizenzierungsprogramm, voran. Das hört sich in der Theorie spannend an, ist es in der Praxis aber kaum.

Die Präsentation der Story ist nicht gerade das Glanzstück in *Anno 2205*. Zwar gibt es hin und wieder ein paar schicke Zwischensequenzen in Spielgrafik, doch lässt die Vertonung einiges an Emotion vermissen. Etliche Dialoge wirken monoton abgelesen und Charaktere zeigen kaum Charme und Persönlichkeit. Dafür stimmt uns der gelungene Sound-track versöhnlich. Die einzelnen Tracks passen gut zur Atmosphäre.

Allein auf weiter Flur

Es gibt keinen Konkurrenzdruck durch die anderen Konzerne. Keine KI-Gegner, die euch Gebiete streitig machen könnten. Ihr habt alle Zeit der Welt, in euren gewählten Spielzonen seid ihr die einzig siedelnde Fraktion. Die Präsenz der anderen Konzerne ist lediglich in den jeweils freien Zonen einer Region gegeben. Um eine solche Zone zu übernehmen, müsst ihr den dafür notwendigen Konzern-Rang und das nötige Kapital auf dem Konto haben. Wer alle neun Spielzonen einnehmen und gleichzeitig managen möchte, kann sich hier schon mal auf jede Menge Spielzeit einstellen, denn die erforderlichen Geldsummen gehen in die Millionen. Diese zu erwirtschaften, macht dank des äußerst motivierenden Aufbauteils in *Anno 2205* über lange Zeit Spaß.

Flott unterwegs

Schneller als bisher von *Anno* gewohnt, bauen und klicken wir unsere erste Siedlung zusammen. Egal ob per Rechtsklickmenü oder klassisch über die gut platzierten Befehlsleisten entstehen im Nu Arbeiter-Straßenzüge und die Grundbedürfnisse Wasser, Nahrung und Information lassen sich problemlos stillen. Das Upgrade für die nächste Stufe (die Administratoren) schaltet neue Gebäude und Produktionsbetriebe frei, das spielt sich wie ein typisches *Anno*. Die überarbeitete Wirtschaftsmechanik gefällt uns dabei sehr gut. Per stets aktivierbarer Warenstatistik am unteren Bildschirmrand lässt sich klar feststellen, wo wir aktuell noch Warendefizite aufweisen oder Überschüsse fahren.

Produktionsbetriebe kosten Geld und laufende Unterhaltskosten. Sie verbrauchen stets ein gewisses Kontingent an Energie, Arbeitskraft (durch die Bewohner generiert) und Logistik. Euer Startgebäude, das Lagerhaus, besitzt einen festen Logistik-Wert, den



Ganz schick inszeniert, aber auf Dauer zu öde: Das optionale Kampfsystem passt nicht so recht ins Konzept und wirkt fehl am Platz.



Die Besiedelung in der Arktis macht Spaß, ist angenehm fordernd und bietet jede Menge schöner Details.

klassischen Einflussradius gibt's nicht mehr. Sobald der Vorrat aufgebraucht ist, müsst ihr entsprechende Transportgebäude errichten, um neue Logistik-Punkte zu generieren. Schon hier gilt es, clever vorzugehen, denn die Transportgebäude erzeugen unterschiedlich hohe Werte, je nachdem, wie die räumliche Entfernung und Verteilung auf der Karte ausfällt. Der zu erwartende Logistik-Wert wird beim Bau angezeigt und ändert sich, wenn ihr das Gebäude mit der Maus entlang der Straßen bewegt – schön gelöst. Neuerungen wie diese mögen Spielern, die das klassische *Anno*-Gameplay bevorzugen, etwas befremdlich vorkommen, passen unserer Meinung nach aber gut ins Konzept. Ebenso wie die optionale Möglichkeit, errichtete Gebäude per Drag&Drop zu verschieben. Wer das nicht mag, bitte schön, die klassische Abrissmethode gibt's ja immer noch.

Mit zunehmendem Fortschritt spüren wir den Komplexitätsmotor lostuckern. Sobald die Verzahnung der Gemäßigten Zone mit der Arktis, mit dem Mond und den erweiterten Raumhäfen stattgefunden hat, ist mehr und mehr Planungsschmalz gefragt. Schon die Administratoren in der Gemäßigten Zone verlangt es beispielsweise nach Neuroimplantaten aus der Arktis. Die Manager (Stufe 3) wollen Bionische Erweiterungen vom Mond sowie die Platz raubend zu produzierende Luxusnahrung aus der Heimatzone. Und die gierigen Investoren, die vierte und letzte Einwohnerstufe dieser Zone, sind erst zufrieden, wenn sie mit den absurd teuer herzustellenden Schwerkraft-Kompensatoren des Erd-Trabanten beliefert werden. Gegen Ende des Tests belief sich unsere Gesamtbevölkerung auf über 650.000 Einwohner, davon waren rund 402.000 Investoren. Um diese Menge bei Laune zu halten, bedurfte es einer Vielzahl an Transferrouten, um all die geforderten Güter zu transportieren. Spätestens hier ist *Anno 2205* alles andere als weichgespült oder vercasualisiert. Beispielsweise bestimmt die Höhe eures Konzernlevels die aktuell maximalen Transfer-Kapazitäten. Obendrein benötigen die Handelsrouten je nach Zone unterschiedlich hohe Unterhaltszahlungen. Besonders die Routen von und zum Mond verschlingen große Summen, sodass ihr stets auf eine gesunde Finanzbilanz hinarbeiten müsst. Daraus resultiert das für *Anno* so typische Optimieren. Anspruchsvoll gestaltet sich das auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad, in dem ihr beispielsweise deutlich weniger Einnahmen durch eure Bewohner generiert und mit weniger Startkapital auskommen müsst. Der Expertenmodus enthält sogar eine Art „Permadeath“. Wer auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade in die Miesen gerät und schließlich bankrott geht, hat Pech. Euer Konzern scheidet aus dem Spiel aus. Selbst ein „Neu laden“ ist nicht mehr möglich. Das mag unfair klingen, ist es aber nicht, da die Folgen des Bankrotts in der Beschreibung zu den Schwierigkeitsgraden bei Spielstart erwähnt sind.

Modulare Anpassung

Anno 2205 dürfte wohl den Teil der Aufbaureihe darstellen, in dem ihr im Zuge der ständigen Optimierungsprozesse die meisten Veränderungen an bestehenden Stadt-Layouts betreibt. Ein guter Grund dafür ist beispielsweise das neue Modulsystem. Jedes Produktionsgebäude lässt sich mit spezifischen Anbauten erweitern, die in zwei Gruppen gegliedert und jeweils limitiert sind. Produktionsmodule erhöhen etwa den Warenausstoß eurer Anlage. Die zweite Modulgruppe umfasst Erweiterungen, die Unterhaltskosten für Arbeitskraft, Credits, Energie und Logistik senken. Da die Modulplätze begrenzt sind, müsst ihr gut überlegen, welche Erweiterung am effektivsten ist. Angebaute Module lassen sich jederzeit wieder abreißen. Ein wenig fummelig geraten ist die Platzierung der einzelnen Erweiterungen. So ist es beispielsweise nicht möglich, ein ausgewähltes Modul von Anlage A einfach nach Gebäude B zu verschieben. Ihr verwaltet die Anbauten jeweils nur auf die gerade ausgewählte Produktionseinheit bezogen.

Da nicht von Anfang an klar ersichtlich ist, wie viel Platz die jeweiligen Module benötigen (die Produktionsmodule fallen mitunter groß aus), können unbedarfte Spieler hier schnell in Platznot geraten. Da erweist sich die Verschiebemöglichkeit als hilfreich. Das Modulsystem entpuppt sich vor allem im fortgeschrittenen Gameplay sowie in den schwieriger zu bewirtschaftenden Zonen der Arktis und auf dem



Wimmelbildalarm: Nebenmissionen bestehen oft darin, winzig kleine Objekte auf der Karte zu finden und einzusammeln. Spannendes Gameplay geht anders!

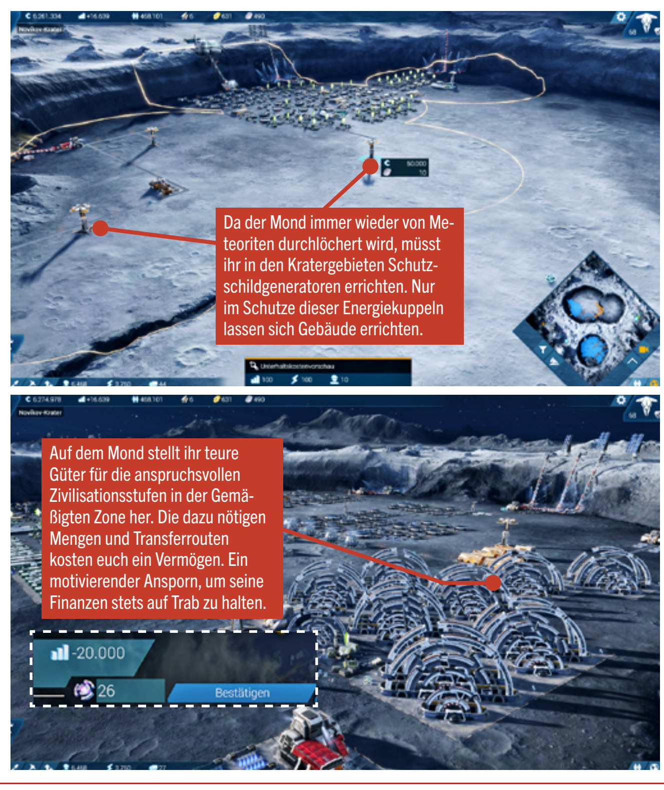
Die Militärmissionen sind zwar auf Dauer langweilig, stellen aber die lukrativste Methode dar, wenn es darum geht, schnell an viele seltene Rohstoffe zu gelangen.


Beim Aufbau eurer Siedlungen lassen sich gewohnt viele Stile anwenden, um ein möglichst hübsches Stadtbild zu erzeugen.


Mithilfe von Spezialaktionen, wie etwa der Reparatur, haltet ihr eure Flotte in den Kampfaufträgen problemlos am Leben. Anspruchsvoll ist das nicht gerade.

DIE BESONDERHEITEN AUF DEM MOND

Die drei Mond-Gebiete im Spiel lassen sich nur in den dortigen Kraterregionen besiedeln, was eine penible Platzplanung erfordert. Spielerisch seid ihr hier gefordert, da immense Energie- und Credit-Summen für Produktionen nötig sind.


Da der Mond immer wieder von Meteoriten durchlöchert wird, müsst ihr in den Kratergebieten Schutzschildgeneratoren errichten. Nur im Schutze dieser Energiekuppeln lassen sich Gebäude errichten.

Auf dem Mond stellt ihr teure Güter für die anspruchsvollen Zivilisationsstufen in der Gemäßigten Zone her. Die dazu nötigen Mengen und Transferrouten kosten euch ein Vermögen. Ein motivierender Ansporn, um seine Finanzen stets auf Trab zu halten.

Mond als wahrer Segen und trägt viel zur Spieltiefe bei. Um die Module anbauen zu können, rücken die Entwickler ein weiteres Feature in den Mittelpunkt: die Jagd nach seltenen Rohstoffen. Diese lassen sich nicht mit herkömmlichen Produktionsketten erwirtschaften, sondern entweder durch Militär-Operationen verdienen, durch Nebenaufträge ergattern oder in kleinen, teuren Mengen kaufen.

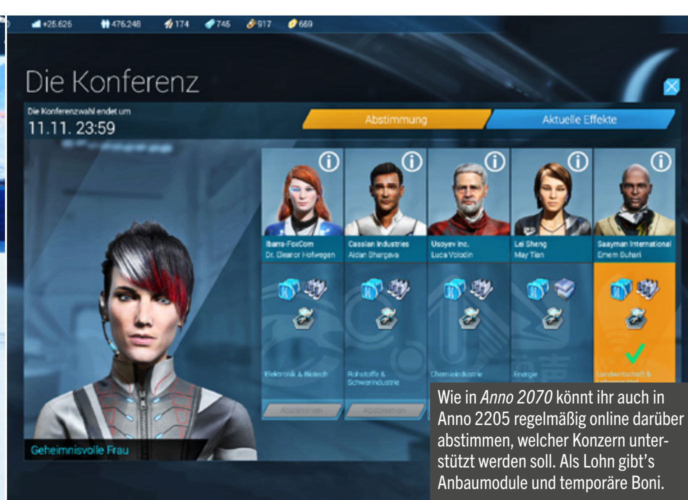
Die Krise mit den Krisensektoren
Der Militär-Teil in *Anno* war seit jeher ein eher kritisch bewertetes Feature. Auch *Anno 2205* hat damit so seine Probleme. Die Idee, das Kampfsystem komplett vom bewährten Aufbau-Gameplay abzukoppeln, dürfte nicht jedem Fan gefallen. Kämpfe lassen sich nur in zwei extra dafür vorgesehenen Gebieten bestreiten. Eine Karte ist in der Gemäßigten Zone, eine in der Arktis angesiedelt. In regelmäßigen Abständen melden sich die entsprechenden NPCs bei euch, um darüber zu informieren, dass in den Krisensektoren mal wieder der Teufel los ist und ihr euch doch bitte darum kümmern sollt. Euer Arsenal besteht aus maximal acht Schiffen. Diese sind komplett vom Spiel vorgegeben und ein linear aufgebautes Level-System lässt die Pötte mit steigendem Militär-Level aufsteigen. Welche Schiffsklasse wann aufsteigt, das entscheidet jedoch nicht ihr, sondern der streng agierende Fortschritt eures Militär-Levels. Die beiden Krisenzonen sehen immer gleich aus und die wenigen darin angesiedelten Missionen machen zwar ein paar Mal durchaus Spaß, sorgen auf Dauer aber für ein nerviges Grinding-Gefühl. Einerseits sind die Kampfeinsätze ein rein optionales Feature, doch stellen sie andererseits noch die effektivste Wahl dar, um an die begehrten Rohstoffe für das Modulsystem zu gelangen.

Die Gefechte selbst sind unterhaltsam gestaltet. Wie in einem typischen Echtzeitstrategiespiel steuert ihr eure Flotte durch die jeweilige Level-Karte. Die zahlreichen Gegner pustet ihr nicht nur mit der Feuerkraft der Schiffe, sondern auch mithilfe von Spezialaktionen von der Karte. In den Gebieten verteilt findet ihr einsetzbare Raketenangriffe, EMP-Schläge und Unterstützungseinheiten. Mithilfe von erbeutetem Treibstoff könnt ihr eure Flotte mit Energieschilden schützen, Reparaturen erledigen oder Gegner schädigen. Das macht für eine kurze Zeit Spaß, zumal die Kämpfe optisch und akustisch nett inszeniert sind. Auf Dauer jedoch fehlt es beim Kampfsystem einfach an Abwechslung und es spielt sich als simple Wiederholungsorgie.

Nebenmissionen und Projekte
In jeder Spielzone stehen euch regelmäßig kleinere Nebenaufträge zur Verfügung, die ebenfalls mit den seltenen Rohstoffen als Belohnung locken. Die Aufträge wiederholen sich allerdings ständig und lassen sich allenfalls als netter Zeitvertreib bezeichnen: Ihr sammelt Kisten, schleppt Schiffe ab, sucht mithilfe von Drohnen in recht fummeliger Art und Weise bestimmte Items – hier wäre deutlich mehr Potenzial vorhanden gewesen, um den Spieler mit spannenden Aufträgen zu versorgen. Abwechslung versprechen hingegen die in jeder Spielzone verfügbaren Großprojekte. Diese lassen sich am ehesten mit den Einzelszenarien der Vorgänger vergleichen. In kleine Storys verpackt, kümmert ihr



Das Modulsystem gefällt uns sehr gut. Damit lassen sich effektive Betriebe austüfteln.



Wie in *Anno 2070* könnt ihr auch in Anno 2205 regelmäßig online darüber abstimmen, welcher Konzern unterstützt werden soll. Als Lohn gibt's Anbaumodule und temporäre Boni.

WARENVERKEHR IN ANNO 2205: DIE TRANSFERROUTEN

Gütertransfer in *Anno 2205* findet zwischen den kompletten Spielzonen auf der Strategiekarte statt. Nostalgisch gesehen ist es schon etwas schade, dass diese Transferrouten lediglich durch pulsierende, symbolische Linien dargestellt sind, spielerisch funktioniert dieses Transportsystem aber sehr gut.



Das durchdachte Interface leistet gute Dienste. Welche Routen wir aktuell am Laufen haben, welche Ware wo in welcher Quantität produziert wird und wo gerade Mangel an einem bestimmten Gut herrscht – all diese Informationen lassen sich prima und elegant ablesen.

Transferrouten lassen sich ganz bequem einrichten und jederzeit nachregulieren. So habt ihr eure Warenbilanz stets bestens im Griff.

euch darin etwa um die Probleme mit Ölplattformen in der Arktis, repariert zerstörte Staudämme in der Gemäßigten Zone, errichtet eine Hotelanlage auf dem Mond – die Geschichten sind von der Idee her ganz nett. Inhaltlich läuft es jedoch ähnlich wie bei den Nebenaufträgen nur darauf hinaus, simple Bring- und Hol-Dienste zu verrichten. Anspruchsvoll ist das nicht gerade, unterhält uns aber dennoch ganz gut, da die Großprojekte fette Belohnungen bieten.

Grafikpracht für Top-Hardware

Ganz großes Kino bieten die Entwickler bei der technischen Präsentation. Die neue Engine zaubert fantastische Bilder auf dem Bildschirm. Die Wasserdarstellung ist super, die Shader-Technologie, der Detailgrad, die scharfen Texturen, die Weitsicht – so schön wie in *Anno 2205* haben wir wahrlich noch nicht gesiedelt. Doch nur mit topmoderner Hardware lässt sich die spitzenmäßige Optik mit maximalen Grafik-Settings genießen. Zum Glück bietet *Anno 2205* zahlreiche Einstellmöglichkeiten, um auch schwächere Systeme adäquat zu unterstützen. Selbst mit niedrigen Settings sieht das Aufbaustrategiespiel immer noch ganz ansehnlich aus. Im Spiel selber habt ihr dank der integrierten Kamera-Rundflug-Option eine gute Möglichkeit, eure jeweils gewählten Grafik-Settings zu testen. Passend dazu haben wir für euch drei kurze Beispielvideos angefertigt, die verdeutlichen, wie schick das neue *Anno* aussieht.

Doch so schön das neue *Anno* auch ist, in puncto Technik gab es seit dem Release-Tag etliche Käufer, die massive Probleme zu verzeichnen hatten. Betroffene Spieler beklagten sich über Abstürze sowie über fehlende Sprachausgabe und etliches mehr. Inzwischen sind einige Probleme gelöst, unter anderem auch der Bug, der die fehlende Sprachausgabe verursachte.

Das hätte besser sein dürfen

Aufbauspiele leben davon, dass Spieler verschiedene Strategien ausprobieren und dabei auch gerne mal Fehler machen, um diese dann mit einem neu geladenen Spielstand zu vermeiden. Das geht in *Anno 2205* so rein gar nicht. Pro Konzern-Avatar, den ihr im Spiel verkörpert, gibt es einen Spielstand. Im laufenden Spiel wird dieser automatisch alle fünf Minuten überschrieben, ein entsprechendes Feedback erhaltet ihr jedoch nicht. Das zeitliche Intervall für die



In jeder besiedelbaren Zone gilt es, den örtlichen Raumhafen in mehreren Stufen aufzuwerten, was schick umgesetzt ist.



Konkurrenzsiedeln gibt's in *Anno 2205* nicht. Von der KI bsetzte Zonen kauft ihr schlicht und einfach ab, sobald Konzernlevel und Kontostand passen.



Das Logistiksystem im Spiel ist durchdacht. Die alten Warenhäuser vermissen wir da keineswegs.


Außer dem Ziel, ein schickes Hauptquartier zu errichten, gibt es langfristig keine großen Herausforderungen, schade. Wo bleiben spannende Einzelszenarien?

Auto-Save-Funktion ist fest vorgegeben und lässt sich nicht anpassen. Manuelles Speichern ist gar nicht möglich. Wenn ihr eine Partie beendet, legt *Anno 2205* automatisch ein Savegame in der Cloud und lokal auf eurem PC an. In unserem Test hat sich das zwar nicht als gravierendes Problem erwiesen, dennoch wäre eine manuelle Speicheroption wünschenswert.

„Wo war gleich noch mal die Weltraumkombüse, an der noch Platz für drei Anbau-Module war?" Anno 2205 lebt partout von der Motivation, Siedlungen auf Teufel komm raus zu optimieren. Das coole Modul-System passt da auch wie die Faust aufs Auge. Das Problem dabei ist: Wer neun Spielzonen gleichzeitig bewirtschaftet, dazu Dutzende von Produktionsanlagen am Laufen hat, wünscht sich sehnlichst eine Möglichkeit, diese irgendwie optisch hervorheben zu können, um einen Überblick über die aktuelle Verteilung zu bekommen. Da ein solches Feature nicht vorhanden ist, müsst ihr eure jeweils ausgewählte Spielzone händisch nach den gewünschten Gebäuden absuchen. Das sollte unserer Meinung nach per Patch verbessert werden. Beispielsweise würde es schon enorm helfen, wenn bei geöffneter Warenübersicht die jeweiligen Betriebe optisch aufleuchten würden, wenn man mit der Maus die jeweilige Ware anwählt.

DRM und Kopierschutz

Um *Anno 2205* zu spielen, benötigt ihr in jedem Fall eine Uplay-Aktivierung. Wer sich eine Version über Steam zulegt, benötigt neben der dortigen Aktivierung ebenfalls ein einmaliges Anmelde-Prozedere via Uplay. Danach könnt ihr *Anno 2205* aber auch komplett im Offline-Modus spielen. Eine DRM-freie Version, etwa über GOG.com ist derzeit nicht vorgesehen.

Unser Fazit zu *Anno 2205*

Ein abschließendes Urteil zu fällen, ist nicht leicht. Wir schielen da zum einen zu den Vertretern der klassischen *Anno*-Spiele – Titel, die ihren ganz eigenen Charme besaßen, den die Fans zu Recht auch lieben. Zum anderen gilt es allerdings auch, Design-Änderungen zu werten, die ganz alleine für sich stehen sollten. Das Ergebnis fällt unterm Strich positiv aus. *Anno 2205* macht über weite Strecken schlicht und einfach sehr viel Spaß. Es gibt haufenweise Tüftel-Potenzial und die Motivation, sich die perfekte Vision einer Erde in der Zukunft zu erschaffen. Es wäre schön, wenn die Entwickler jetzt noch Gas geben würden, um uns künftig mit passenden Einzelszenarien und vielleicht sogar mit einem Mehrspielermodus zu versorgen, der die Langzeitmotivation erheblich steigern könnte. ❑

MEINE MEINUNG

Stefan Weiß



„Bildhübsch und unterhaltsam, für den Serien-Thron reicht es aber nicht!"

Ich hatte über viele, viele Stunden einen Heidenspaß mit dem neuen *Anno 2205*. Ich kann aber auch die Fans der klassischen *Anno*-Spiele durchaus sehr gut verstehen, wenn sie geliebte Features wie etwa frei wählbare Einzelszenarien, einen Editor, den Mehrspielermodus, KI-Konkurrenz und Zufallselemente wie etwa Katastrophen vermissen. *Anno 2205* ist die bewusst gewollte Fokussierung auf den gemütlichen Aufbauteil. Der ist den Entwicklern jedoch hervorragend gelungen. Die unterschiedlichen Bedingungen der Gemäßigten Zone, in der Arktis und auf dem Mond sorgen für anspruchsvolle Aufbaustrategie. Von Casual kann keine Rede sein, dazu gibt es viel zu viel zu verzahnen und zu optimieren. Es ist für eine lange Spielzeit ungemein motivierend, seinen wachsenden Metropolen zuzuschauen, mit den Modulen zu experimentieren und im wuseligen Treiben mit opulenter Grafik als stiller Betrachter zu versinken. Bloß ist auch irgendwann die letzte Produktionskette optimiert und alle Transferrouten bis zum Anschlag ausgereizt. Was dann noch bleibt, ist, sein Hauptquartier zu verschönern und die Millionengrenze an Einwohnern zu knacken. Danach gibt es kaum mehr spannende Anreize, um weiterzuspielen. Doch bis dahin ist man eine lange Zeit gut unterhalten. In puncto Storypräsentation und Nebenaufgaben hätte ich mir allerdings spannendere Inhalte gewünscht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Grafik
- ➕ Durchdachte Benutzeroberfläche
- ➕ Riesige Spielgebiete
- ➕ Gut funktionierende Wirtschaft
- ➕ Abwechslungsreiche Spielzonen
- ➕ Gebäude lassen sich verschieben
- ➕ Schneller Einstieg mit angenehm wachsendem Spielanspruch
- ➕ Freie Kamera, flexible Tageszeiteinstellung, Postkartenansicht
- ➕ Flexibles Gameplay
- ➕ Kaum Frustmomente vorhanden
- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ➖ Auf Dauer langweiliger Militär-Teil
- ➖ Anspruchslose Nebenaufgaben
- ➖ Nur ein Spielstand pro Spieler-Konzern, kein manuelles Speichern
- ➖ Fehlende Gebäudeübersicht
- ➖ Schwach präsentierte Story mit teils lieblos eingesprochenen Dialogen
- ➖ Keine herausfordernden Einzelszenarien, kein Editor enthalten
- ➖ Waren lassen sich nur per Online-Feature verkaufen
- ➖ Hohe Hardware-Ansprüche



Anno 2205: Grafik-Check und Tuning-Tipps

Anno 2205 präsentiert nicht nur spielerische Neuerungen. Auch bei der Technik hat sich mit dem Wechsel vom Deferred zum Physically Based Shading einiges geändert.

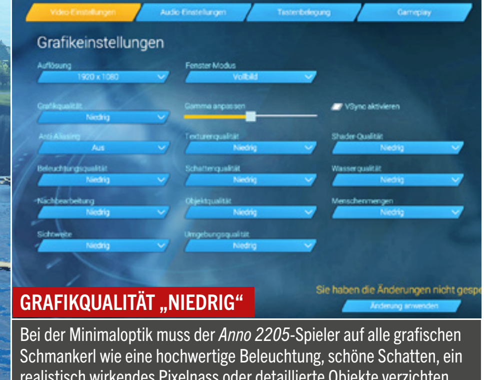
Von: Frank Stöwer

Wie die Vorgänger legt auch *Anno 2205* viel Wert auf eine zeitgemäße und detailreiche Optik. Beim technischen Unterbau hat sich deshalb einiges getan, denn Bluebyte nutzte die vierjährige Entwicklungszeit auch für eine grundlegende Überarbeitung der Engine. Die größte Änderung betrifft das Shading: Statt wie bei *Anno 2070* das Deferred-Rendering-Verfahren zu nutzen, setzt man in *Anno 2205* auf modernes Physically Based Shading und erzielt so eine bessere, realistischere Materialdarstellung. Dank des neuen Terrainsystems, das mit einer dynamischen Auflösung des Terrain-Grids arbeitet, ist jede Map nun einzigartig und viele Karten sind mit verschieden hohen Bergen verziert. Die beispielsweise bei der Kraterbildung sowie Darstellung der Steilklippen und Abbruchkanten der Eisschollen eingesetze Tessellierung wurde ebenfalls überarbeitet. Zu den weiteren technischen Neuerungen gehören Echtzeitreflexionen – selbst dynamische Objekte spiegeln sich realistisch in den Scheiben hoher Gebäude –, die Schneedarstellung der Arktiswelt, das Street-Canyon-Occlusion für plastische Häuserschluchten mit speziellen Lichtstimmungen sowie Interior-Mapping für den Blick in die Gebäude.

Mehr Kerne, mehr Gesamtleistung

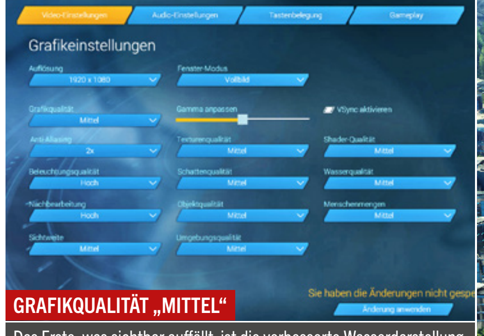
Um die aktuellen Mehrkernprozessoren auszulasten, verspricht Bluebyte den *Anno 2205*-Spielern auch





GRAFIKQUALITÄT „NIEDRIG“

Bei der Minimaloptik muss der *Anno 2205*-Spieler auf alle grafischen Schmankerl wie eine hochwertige Beleuchtung, schöne Schatten, ein realistisch wirkendes Pixelnass oder detaillierte Objekte verzichten. Dafür läuft das Aufbau-Strategiespiel mit betagter Hardware wie dem Vierkerner Core-i5 760/ Phenom II X4 sowie der Geforce GTX 460/Radeon HD 5870 mit 1 GB Grafikspeicher (siehe Mindestanforderungen).

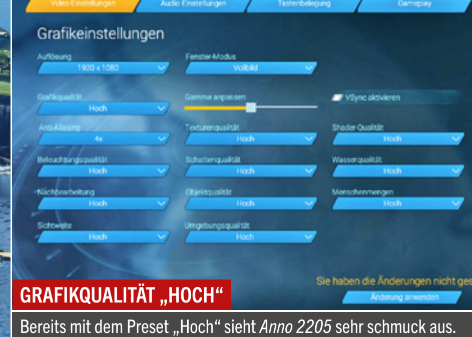


GRAFIKQUALITÄT „MITTEL“

Das Erste, was sichtbar auffällt, ist die verbesserte Wasserdarstellung, bei der jetzt auch die Bildung von Gischt und Verwirbelungen an den Felsen und Stegen zu sehen sind. Dazu kommt eine verbesserte Beleuchtung inklusive Übereffekt. Dadurch erhöht sich vor allem die Grafiklast, sodass ihr dem Core-i5-760/Phenom II X4 mindestens eine Geforce GTX 560Ti oder Radeon HD 6950 zur Seite stellen solltet.







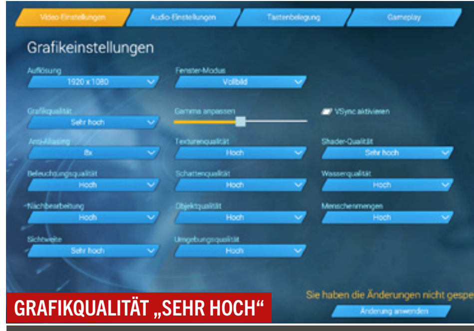
GRAFIKQUALITÄT „HOCH“

Bereits mit dem Preset „Hoch“ sieht *Anno 2205* sehr schmuck aus. Das liegt daran, dass bei einem Großteil der Details bereits die höchste Stufe erreicht ist. Lediglich bei der Qualität der Shader-Effekte sowie der Sichtweite ist noch Luft nach oben. Für dieses Preset, bei dem ihr das Anti-Aliasing auf 1x stellen solltet, empfehlen wir den FX-6300/Core i5-4460 sowie eine Geforce GTX 770/Radeon R9 380.

verbessertes Multithreading. Wie unsere Messungen mit dem Core i7-5820K (6c/12t) zeigen, hat man Wort gehalten. Mehr als zwei Rechenwerke nimmt *Anno 2205* dankend entgegen. Ab vier Kernen tritt eine Sättigung ein, wobei hier SMT alias Hyperthreading noch einen leichten Fps-Zuwachs bringt. Rechnen zwei weitere Kerne inklusive SMT, sinkt die Bildrate sogar leicht. Trotzdem seid ihr mit dem i7-5820K schon mehr als gut für *Anno 2205* gerüstet. Eine günstigerer Vierkerner wie der Core i5-4460 oder AMDs FX-6300 (3m/6T) respektive FX-8350 (4m/8t) reicht auch schon.

Hoher Detailgrad, der GPUs fordert
Die Grafik von *Anno 2205* ist fantastisch und laut Entwickler ist der Detailgrad bei Gebäuden und Einheiten im Vergleich mit *Anno 2070* um ein Vielfaches gestiegen. Daher klettern natürlich auch die Anforderungen an den die Grafikkarte deutlich in die Höhe. Wer auf kein Detail (MSAA ausgenommen) verzichten und mit duchschnittlich 30 Fps auch bei Rundflügen über die Map spielen will, benötigt mindestens eine GTX 960 mit 4 GB. Da Radeon-Karten in *Anno 2205* leistungstechnisch schlechter abschneiden, muss es hier sogar eine R9 290/390 sein. Bei der WQHD-Auflösung mit 2x/4x MSAA garantiert sogar nur die Geforce GTX 980 Ti spielbare Bildraten.

Tuning-Tipp: Presets nutzen
Da auch der neue *Anno*-Teil grafisch skalierbar ist, empfehlen wir, je nach vorhandener Hardware die globale Grafikqualität zuerst einmal über Presets zu regeln, die von „niedrig“ bis „ultrahoch“ gehen (siehe unten). Gezielte Änderungen in den Grafikeinstellungen können zusätzlich die Perfomance in *Anno 2205* verbessern. Wer beispielsweise die Shader-Qualität von „Ultra hoch“ auf „Sehr hoch“ reduziert, erhält auf Geforce-Karten mindestens 60 Prozent höhere Fps und auf Radeons zwischen 35 und 55 Prozent mehr. ❑





GRAFIKQUALITÄT „SEHR HOCH“
Beim Wechsel von „Hoch“ zu „Sehr hoch“ sind die optischen Aufwertungen nur noch bei einer höheren Sichtweite und der Shader-Qualität zu finden. Vor allem bei hohem Zoomfaktor sind jetzt durch Rendertricks Dinge wie Lichtstimmungen in den Hochhausschluchten oder der Einblick in die Apartments zu sehen. Beim Anti-Aliasing empfehlen wir 2x, das dürfte sowohl eine GTX 960 als auch Radeon R9 390 schaffen.





GRAFIKQUALITÄT „ULTRAHOCH“
Noch schöner *Anno 2205* spielen geht nicht. Allerdings sind 8x MSAA der Leistungskiller schlechthin, weshalb wir maximal 4x und dafür eine Grafikkarte mit mindestens 6 GByte Speicher empfehlen. Allerdings müsst ihr für den grafischen Bombast schon eine CPU der oberen Mittelklasse (FX-8350/Core i5-4670K) sowie einen High-End-3D-Beschleuniger à la GTX 980 Ti oder AMD Fury X im PC haben.

BILDVERGLEICH: NEUE MULTISAMPLING-KANTENGLÄTTUNG (MSAA) FÜR EINE FLIMMERFREIE OPTIK



ANTI-ALIASING: 1X (KEIN) AA
Ohne Multisampling-Kantenglättung sehen filigrane Strukturen wie die Brücke unschön aus und die Polygonkanten flimmerm. Ein Mittelklasse-Karte wie die GTX 960 stemmt MSAA jedoch nicht.



ANTI-ALIASING: 8X MSAA INKLUSIVE SHADER-AA
MSAA glättet die Polygonkanten, das ist schon ab der Stufe 2x sichbar. Die hier gezeigte Stufe 8x, die für eine flimmerfreie Wasserdarstellung mit Shader-AA kombiniert wird, kostet 40 Prozent Leistung.



Gewohnt kinoreif inszeniert: Die Handlung wird in *Starcraft 2: Legacy of the Void* in vielen Ingame-Zwischensequenzen weitergesponnen.

Starcraft 2
Legacy of the Void

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Blizzard
Publisher: Activision Blizzard
Erscheinungsdatum: 10.11.2015
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: Max Falkenstern

Die *Starcraft 2*-Trilogie ist komplett: Im packend inszenierten Protoss-Finale laufen alle Handlungsfäden zusammen und offen gebliebene Fragen werden beantwortet.

Wie die Zeit vergeht! Fünf Jahre nach Erscheinen von *Wings of Liberty* und zwei Jahre nach *Heart of the Swarm* beschließt Entwickler Blizzard die Trilogie mit *Starcraft 2: Legacy of the Void*. Nachdem wir Jim Raynors demoralisierten Freiheitskämpfern halfen und Sarah Kerrigans Rachefeldzug vollendeten, kommt nun in einer neuen Kampagne das stolze Protoss-Volk, angeführt vom Kriegsheld Artanis, zum Zug. Und auf dessen Schultern lastet eine schwere Aufgabe: Die Rückeroberung des vom Zerg-Schwarm überrannten Heimatplaneten Aiur. Ohne viel verraten zu wollen, aber das Vorhaben misslingt und es kommt schon ganz am Anfang zu einem tragischen Überraschungsmoment, nach dem wir erst einmal durchatmen mussten. Mit dem dramaturgischen Kniff zu Beginn beweist Entwickler Blizzard einmal mehr ein gutes Händchen für eine fesselnde Inszenierung.

Basis und Waffe: der Speer von Adun

Nach dem vortrefflichen Einstieg kennen wir auch den Antagonisten in *Starcraft 2: Legacy of the Void*. Die finstere Gottheit Amon ist zurückgekehrt, um alles Leben in der Galaxie auszulöschen. Um ihn daran zu hindern, müssen wir die zerstreuten Protoss-Völker wieder vereinen und eine schlagkräftige Armee aufbauen. In der darauffolgenden Odyssee von einem Planeten zum nächsten dient uns das Protoss-Flaggschiff Speer von Adun als Operationsbasis. Ähnlich wie auf der Hyperion in *Wings of Liberty* und der Leviathan-Bestie aus *Heart of the Swarm* setzt sich der mobile Stützpunkt aus mehreren Räumen (siehe Kasten) mit unterschiedlichen Funktionen zusammen.

Auf der Protoss-Arche nehmen wir an Einsatzbesprechungen teil und unterhalten uns mit Artanis' Weggefährten, deren Zahl im Spielverlauf anwächst. Hier stellen wir auch unsere Protoss-Streitkräfte nach Belieben zusammen. Und das funktioniert ebenso einfach wie genial: Jede Protoss-Einheit gibt es in der Kampagne gleich in drei unterschiedlichen Ausführungen. Zwischen zwei können wir wählen, sobald die angewählte Einheit im Spielverlauf freigeschaltet wurde. Der dritte Armeetyp steht uns später zur Verfügung.

Der klassische Berserker verfügt standardmäßig etwa über einen Wirbelwindangriff ähnlich dem Barbaren aus *Diablo 3*, der Umgebungsschaden verursacht. Prätorianer sind flott unterwegs und können mit dem Ansturm Feinde kurzzeitig betäuben, während sich Vollstrecker nach dem Tod wiederbeleben können, im Gegenzug aber buchstäblich über das Schlachtfeld schleichen. Die Entscheidung darüber, welchen Einheitentyp wir in die Mission mitnehmen, ist glücklicherweise nicht für den Rest der Kampagne bindend. Das erlaubt Experimente! So können wir im nächsten Einsatz einfach eine andere Ausführung der Berserker testen und finden im Idealfall eine Klasse, die dem persönlichen Spielstil am ehesten entspricht. Kleine Anmerkung: Innerhalb der Missionen können wir die Armee nicht konfigurieren, das geht ausschließlich in der Operationsbasis!

Der Speer von Adun ist nicht nur Lebensraum für die Protoss, sondern auch gleichzeitig eine mächtige Waffe von spezieller Macht. Um die volle Einsatzbereitschaft des Flaggschiffs wiederherzustellen, benötigen wir den kostbaren Rohstoff Solarit. Jene Ressource verdienen wir uns zumeist mit dem Erfüllen von Bonuszielen auf dem Schlachtfeld. Das gewonnene Solarit investieren wir dann in einzigartige Fähigkeiten. Diese reichen vom Anfordern eines Pylonen an beliebiger Stelle über einen Orbitalschlag bis hin zu einem temporalen Feld, das gegnerische Einheiten und Gebäude mehrere Sekunden lang einfriert.

Aktive Fertigkeiten wie zum Beispiel der Orbitalschlag müssen über Schaltflächen im Interface angewählt werden. Andere hingegen sind passiv, etwa der Orbitale Assimilator, mit dem wir ohne Einsatz von Sonden Vespin-Gas abbauen können. Außerdem lässt sich die Versorgungskapazität erhöhen, mit der wir zu Missionsbeginn starten und das Produktionstempo von Gebäuden beschleunigen. Maximal vier aktive

RUNDGANG DURCH DEN SPEER VON ADUN

Nach Abschluss der dritten Mission von *Starcraft 2: Legacy of the Void* erhaltet ihr Zugriff auf die Speer von Adun. In der Protoss-Arche könnt ihr dann bequem zwischen verschiedenen Räumen hin und her wechseln. Außerdem erhaltet ihr vom Schiff aus Zugang zum Missions-Archiv und könnt einmal absolvierte Einsätze wiederholen.



▲ Von der Brücke aus nehmen wir an Einsatzbesprechungen teil und initiieren Warpreisen zu anderen Planeten, wenn es für den Verlauf der Handlung notwendig ist.

▲ Am Solarkern des Schiffs können wir Upgrades an dem Speer von Adun vornehmen, sofern Solarit vorhanden. Die Ressource können wir auf verschiedene aktive und passive Fähigkeiten verteilen.

◀ Im Kriegsrat befindet sich das Konzilpult, das uns Einblick auf die Protoss-Streitkräfte gewährt. Hier passen wir die Armee unseren Wünschen entsprechend an.

und zwei passive Fähigkeiten können wir in einen Einsatz mitnehmen. Wie schon bei der Armee-Konfiguration steht uns das Herumprobieren frei. Einmal gewonnenes Solarit lässt sich auf dem Speer der Adun bequem umverteilen. Wer Bonusziele – und damit Solarit – in einer älteren Mission verpasst haben sollte, kann den entsprechenden Einsatz über das Archiv in der Protoss-Arche jederzeit erneut spielen.

Abwechslungsreiche Missionen

Wie schon in den beiden Vorgängern bestechen auch die Missionen in *Legacy of the Void* vor allem durch Abwechslung. Startbedingungen und Ziele variieren von Einsatz zu Einsatz, wenngleich weltbewegende Überraschungen ausbleiben. In der Regel gilt es in der Basis eine Armee auszuheben und damit anschließend etwas auf der Karte zu zerstören, nicht selten unter Zeitdruck oder der Voraussetzung, dass ein bestimmtes Gebäude nicht zerstört werden darf.

Langeweile kommt dennoch nie auf, was den gelungenen Skript-Events zuzuschreiben ist. In einer Mission müssen wir Start-Hangars von den Zerg befreien und dabei die Trefferpunkte einer entlegenen Protoss-Warpverbindung im Auge behalten. Ein regelmäßig auftauchendes Monstrum, das einen Fernkampfangriff mit gewaltiger Reichweite besitzt, bedarf dabei jedoch unserer Aufmerksamkeit. Besonders gelungen ist ein Einsatz, bei dem wir eine Weltraum-Plattform mitsamt unserer Basis manuell verschieben müssen, um neue Ressourcen-Vorkommen zu erschließen. Missionen, in denen wir ausschließlich Helden befehligen, fehlen in *Legacy of the Void* übrigens nicht, sind aber vergleichsweise rar.

Was wie schon bei *Heart of the Swarm* auch in *Legacy of the Void* etwas zu kurz kommt, ist der taktische Anspruch. Die meisten Missionen dienen dem Zweck, dem Spieler einzelne Protoss-Einheiten vorzustellen und können leicht gewonnen werden, indem man den entsprechenden Typ produziert. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad fehlt im Übrigen jedwede Herausforderung, weshalb wir erfahrenen Strategiespielern raten, die Kampagne gleich auf schwer zu starten.

Würdiger Abschluss der Story

„Hat es Blizzard geschafft, die Trilogie zu einem zufriedenstellenden Ende zu führen?", das ist die womöglich wichtigste Frage, die Starcraft-Fans beschäftigt. Wir können euch beruhigen: Ja, der Abschluss ist überaus gelungen. Während wir in der knapp 10-stündigen Kampagne die Geschicke der Protoss lenken, erfahren wir mehr über deren Traditionen und Schöpfer, die



Klasse Idee: In einer Mission müssen wir mit unserer Basis umziehen. Dazu rufen wir zunächst alle Sonden zum Nexus und bewegen dann die Weltraum-Plattform über eine Schaltflächen-Leiste (links). Nach kurzer Zeit erreichen wir schließlich den neuen Standort mit frischen Ressourcen-Vorkommen (rechts) .



Gemeinsam spielen: Vor dem Start einer Koop-Mission wählen wir zunächst einen Helden-Kommandeur aus (links), der am ehesten unserem Spielstil entspricht. Mit vereinten Kräften geht es dann darum, die Missionsziele vor Ablauf der Zeit zu bewältigen.

Orbitalschlag einsatzbereit: Die Waffensysteme der Speer von Adun richten verheerende Schäden am Ziel an, müssen sich nach jedem Gebrauch jedoch aufladen.

Xel'Naga. Die oftmals bedeutungsschwangeren Dialoge und klare Figurenunterteilung in Gut und Böse mögen vielleicht nicht jedermanns Geschmack treffen, aber die kinoreife Präsentation ist zweifellos erhaben. Nach Ende der Kampagne wartet zusätzlich ein aus drei Missionen bestehender Epilog, der viele weitere offene Fragen beantwortet. So auch zum Schicksal von Tassadar und Samir Duran. Auch die Liebesgeschichte zwischen Raynor und Kerrigan findet ein Ende, wenngleich der Ausgang aus unserer Sicht einen Tick zu klischeebeladen ausfällt.

Koop-Missionen für zwischendurch

Neben der neuen Protoss-Kampagne bietet *Starcraft 2: Legacy of the Void* auch speziell auf zwei Hobby-Strategen abgestimmte Koop-Missionen. Ein Clou dabei: Vor Einsatzbeginn müssen wir uns für einen von insgesamt sechs Starcraft-Helden entscheiden. Zur Auswahl stehen etwa Jim Raynor, Sarah Kerrigan und Artanis. Die Legenden selbst erscheinen später nicht auf dem Schlachtfeld, beeinflussen jedoch, welche Einheiten, Upgrades und Spezialfähigkeiten uns zur Verfügung stehen. Als Raynor könnt ihr etwa dessen Hyperion-Kreuzer für kurze Zeit an die Front beordern, während Ingenieur Swann einen mächtigen Laserturm aufstellen kann.

Eine weitere Besonderheit: Nach Abschluss einer Mission gibt's Erfahrungspunkte, die Summe hängt dabei von Faktoren wie dem Erfüllen von Bonuszielen oder der Schwierigkeitsstufe ab. Beim Stufenaufstieg schaltet man schließlich neue Einheiten und individuelle Fähigkeiten frei. Die Koop-Einsätze bieten hinsichtlich der Aufgaben einen Mix aus der Kampagne bekannten Elementen. Für eine Partie zwischendurch ist der Modus prima geeignet, auf Dauer fehlt uns aber die Abwechslung. Die insgesamt fünf verfügbaren Missionen sind schnell ausgelutscht. Beim Umfang sollte Blizzard also noch nachbessern.

Zwei Strategen sind besser als einer

Wer den kompetitiven Multiplayer-Modus in *Starcraft 2* bisher gemieden hat, wird vielleicht mit dem neuen Archon-Modus auf den Geschmack kommen. In einer klassischen 1on1-Partie teilen sich hier zwei Spieler die Kontrolle über Basis und Einheiten. Wer welche Aufgabe übernimmt, liegt bei euch. Eine denkbare Arbeitsteilung: Während sich ein Spieler ausschließlich aufs Optimieren von Ressourcenabbau konzentriert, produziert der Partner Einheiten und führt diese in die Schlacht. Kommunikation ist hier der Schlüssel zum Sieg, ein Matchmaking-System für diesen Spielmodus existiert daher nicht. Logisch, denn beim Spielen mit Fremden ist nicht zwangsläufig sichergestellt, dass dieser etwa über Voice Chat verfügt.

Höheres Tempo im Multiplayer

Auch für den regulären Multiplayer in *Starcraft 2: Legacy of the Void* hat sich Entwickler Blizzard einige Neuerungen ausgedacht. Mehr taktische Möglichkeiten eröffnen sich mit der Einführung von sechs neuen Einheiten, also jeweils zwei pro Spezies. Die Terraner erhalten mit dem Falken etwa ein Raumschiff, das Flächenschaden verursacht und sich damit prima zum Bekämpfen von Mutalisken eignet. Die Zerg haben mit dem Verheerer eine effektive Belagerungswaffe, deren ätzende Geschosse sogar Kraftfelder der Protoss-Protektoren zerstören können. Protoss-Kommandeure schicken hingegen den Disruptor ins Gefecht. Eine Einheit, die für kurze Zeit unverwundbar wird und dann einen gewaltigen Nova-Angriff entfesselt.

Einige ältere Einheiten erhalten darüber hinaus neue Fähigkeiten. So kann das Orakel der Protoss neuerdings ein Kraftfeld abwerfen, das gegnerische Einheiten vorrübergehend handlungsunfähig macht. Weitere Änderungen betreffen die Ökonomie: Alle Spieler starten zudem mit 12 anstatt 6 Arbeitern, die Ressourcen-Vorkommen im Startgebiet sind schneller aufgebraucht und das Versorgungslimit wurde angehoben. Dadurch erhöht sich das Spieltempo merklich und es kommt früher zu spannenden Gefechten. Veteranen dürften die Entscheidung begrüßen, doch für Einsteiger verschärft sich der Druck. Der ohnehin komplexe Multiplayer-Modus wird noch ein wenig unzugänglicher. ❑

MEINE MEINUNG

Max Falkenstern

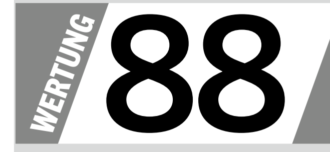


„Klasse Abschluss der Starcraft 2-Trilogie!"

Ich bin nicht nah am Wasser gebaut, aber als der Abspann von *Starcraft 2: Legacy of the Void* über den Bildschirm flimmerte, kullerte mir eine Träne über die Wange. Blizzard beschließt die Trilogie mit einem vortrefflichen Finale, das viele Fragen beantwortet. Dass die Story größtenteils voller Klischees und pathetischer Dialoge ist, darüber kann ich angesichts kinoreifer Inszenierung hinwegsehen. Spielerisch gibt es keine großen Überraschungen, was die Entwickler aber mit abwechslungsreichen Missionen und guten Skript-Events wettmachen. Etwas mehr erhofft habe ich mir von den Koop-Einsätzen. Für ein paar Runden zwischendurch sind sie durchaus akzeptabel, auf Dauer mangelt es aber einfach an Umfang. Hoffentlich reicht Blizzard bald neue Einsätze nach. Komplett abgeschlossen ist das Kapitel *Starcraft 2* übrigens nicht: Blizzard kündigte mit Nova-Geheimmissionen jüngst ein dreiteiliges DLC-Paket an. Ich freue mich drauf!

PRO UND CONTRA

- ⊞ Gewohnt klasse inszenierte Story
- ⊞ Protoss-Einheiten lassen sich vor Einsätzen frei konfigurieren
- ⊞ Basis „Speer von Adun" mit einzigartigen Fähigkeiten
- ⊞ Abwechslungsreiche, kurzweilige Missionen
- ⊞ Mit 22 Einsätzen ordentlicher Umfang der Solokampagne
- ⊞ Koop-Missionen für zwei Spieler unterhalten dank Stufensystem
- ⊞ Spielbarer Epilog als Mini-Kampagne erzählt das Schicksal von Raynor und Kerrigan
- ⊟ Finale trieft geradezu vor Kitsch
- ⊟ Auf Schwierigkeitsgrad „Normal" selbst für Gelegenheitsspieler zu einfach
- ⊟ Keine großen Gameplay-Überraschungen




4NETPLAYERS
Gameserver • Teamspeak-Server
BATTLEFIELD 4
SERVER
TRAFFIC-FLATRATE
BIS ZU 64 SPIELER IM MULTIPLAYER
OFFIZIELLER EA-PARTNER
HIGH-END-HARDWARE FÜR BESTEN PING
AB 10,57 €/MONAT
Landwirtschafts-Simulator 15
SERVER
TRAFFIC-FLATRATE
EIGENER DEDICATED SERVER
ÜBER 40 FAHRZEUGE, INKL. ALLER DLC'S
BIS 4GB SPEICHER VERFÜGBAR
AB 3,23 €/MONAT
teamspeak 3
SERVER
BIS 500 SLOTS MÖGLICH
OFFIZIELLER ATHP-HOSTER
SERVER SOFORT ONLINE
INKL. TS3MUSICBOT FÜR MUSIK
AB 3,39 €/MONAT
WWW.4NETPLAYERS.DE
Ein Produkt der computec MEDIA

Warhammer: The End Times – Vermintide


Die Skaven (Warhammers Rattenmenschen) hausen unter der Erde und überfallen die Stadt.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Fatshark
Publisher: Fatshark
Erscheinungsdatum: 23.10.2015
Preis: ca. € 28,-
USK: nicht geprüft

Vor den Ratten im Gemäuer warnte schon Lovecraft. Auch in *Vermintide* sorgen die Nager für Probleme – um die ihr euch in *Left 4 Dead*-Manier kümmern müsst.

Von: Sascha Lohmüller

Zwei Dinge gingen Fatshark, den Entwicklern von *Warhammer: The End Times – Vermintide*, im Vorfeld der Entwicklung wohl durch den Kopf: *Left 4 Dead* war ein Hit und *Warhammer* geht immer. Und genau wie bei der Zombie-Hatz aus dem Hause Valve können wir die Story relativ schnell abhaken, was natürlich aufgrund der starken Lizenz etwas schade ist: *Vermintide* spielt – wie der Name schon verrät – zu Zeiten der sogenannten End Times. Im *Warhammer*-Universum ist dies das Apokalypse-Szenario. Die Chaos-Truppen, angeführt von Archaon, dem „Herrn der letzten Tage", verheeren die Imperien der Menschen und über den Rest der Welt brechen ebenfalls Krieg und Verwüstung herein. Auch in Ubersreik in der Provinz Reikland herrscht Krieg, denn die Skaven sind aus ihren unterirdischen Behausungen über die Stadt hergefallen. Und ihr spielt einen der letzten Verteidiger und versucht zu retten, was zu retten ist.

Nieder mit der Skaverei!

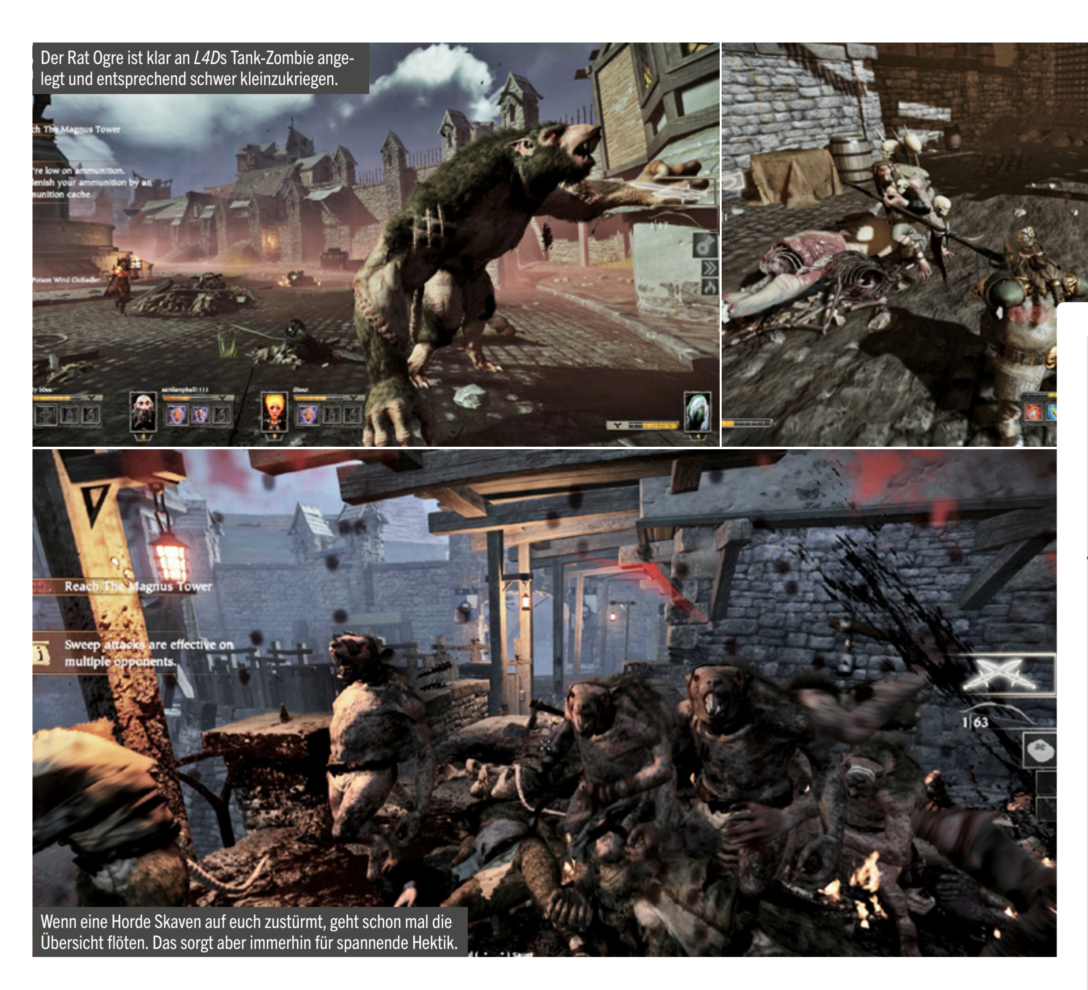
Das Gameplay von *Vermintide* selbst orientiert sich sehr stark am eingangs erwähnten Koop-Ego-Shooter *Left 4 Dead*. Dort wie hier zieht ihr mit einem Vierer-Team los, erfüllt in den insgesamt 13 Missionen kleinere Zielvorgaben (Sprenge das Tor, aktiviere die Schleuse etc.) und erwehrt euch einer Übermacht an relativ hirnlosen, aber wegen ihrer Vielzahl brandgefährlichen Gegnermassen. Nur dass es in *Vermintide* eben Rattenmenschen statt Zombies sind. Sogar bei den Spezial-Gegnern hat man sich die „Special Infected" aus *L4D* zur Vorlage genommen, unserer Meinung nach fast schon dreist. Der Gutter Runner etwa ist ein unsichtbarer Assassine, der sich bevorzugt auf einzelne Spieler stürzt und sie am Boden festpinnt – genau wie ein *L4D*-Hunter. Der Poison Wind Globadier deckt wie der Spitter ein ganzes Areal mit tödlichem Gift ein, der Rat Ogre ist ein bärenstarker und aggressiver Gigant, ähnlich dem Tank, und der Packmaster versucht euch an einem kurzen Seil aus der Gruppe herauszuziehen und wegzuschleifen – eine Mischung aus Jockey und Smoker also. Lediglich der Ratling Gunner mit seinem MG und die in Gruppen auftretenden, gepanzerten Storm Vermin wirken etwas eigenständiger. Auf einen Versus-Modus müsst ihr in *Vermintide* aber verzichten, in die Skaven-Rolle schlüpft hier nur die KI.

Dem Spielspaß von *Vermintide* tut dies jedoch keinen Abbruch, denn die gut 20-30 Minuten dauernden Missionen bieten Nervenkitzel pur. Zum einen, weil ihr durch einen arg begrenzten Munitionsvorrat fast schon in den Nahkampf gezwungen und somit leichter überrannt werdet, zum anderen, weil die wunderschön-dreckige *Warhammer*-Level-Architektur Hinterhalte seitens der Skaven begünstigt. Dächer und Mauern sind keine Hindernisse für die flinken Ratten und aus zahlreichen Löchern und Kanalöffnungen strömen ebenfalls unentwegt Gegnermassen. Daraus ergibt sich ein äußerst knackiger Schwierigkeitsgrad, der Teamplay und den regelmäßigen Einsatz eurer Block-Fähigkeit überlebenswichtig macht und selbst *Left 4 Dead*-Veteranen vor die eine


Der Fernkampf ist die sicherste Methode, Skaven auszuschalten, doch gerade gegen Ende einer Mission ist Munition rar gesät.



Nach jeder Mission würfelt ihr um Gegenstände – je höher der Schwierigkeitsgrad und die Sorgfalt, desto bessere Chancen habt ihr.



Der Rat Ogre ist klar an *L4Ds* Tank-Zombie angelegt und entsprechend schwer kleinzukriegen.

Der Packmaster versucht, euch an einer Schlinge aus der Gruppe herauszuziehen – zusammenbleiben heißt daher die Devise.

Wenn eine Horde Skaven auf euch zustürmt, geht schon mal die Übersicht flöten. Das sorgt aber immerhin für spannende Hektik.

oder andere knifflige Aufgabe stellen sollte. Mit uneingespielten Gruppen, in denen womöglich einer der Spieler noch einen auf Rambo macht und alleine herumrennt, ist hingegen oftmals schon auf „Normal", dem zweiten der fünf Schwierigkeitsgrade, Schluss. Einsteigerfreundlichkeit ist sicherlich was anderes, erfahrenere Spieler freuen sich aber über die Herausforderung, die *Vermintide* bietet.

Warhammer trifft Vier gewinnt

In eurem Vierer-Team verkörpert ihr einen von fünf Charakteren (zwergischer Ranger, Waywatcher-Elfin, Hexenjäger, Feuerzauberin und Imperialer Soldat), die sich größtenteils jedoch nur durch Aussehen und Bewaffnung unterscheiden. Da für erfolgreich beendete Missionen jedoch Loot in Form von Ausrüstungsgegenständen unterschiedlicher Qualitätskategorien (weiß, grün, blau, lila – wie mittlerweile üblich) winkt, dient die Anfangsbewaffnung nur als grobe Richtungsvorgabe. Jedes gefundene Item ist jedoch nicht nur auf einen bestimmten Charakter gemünzt, sondern unterscheidet sich auch hinsichtlich seiner Stats vom Rest. Schmuckstücke etwa verleihen euch verschiedene, passive Boni, Waffen hingegen weisen Werte wie Schaden, Angriffsgeschwindigkeit oder Knockback auf – den experimentierfreudigen unter euch ist in *Vermintide* also deutlich mehr Spielraum als im Valve'schen Vorbild gegeben. Schön: Die Lootvergabe am Ende einer Mission folgt klassischen RPG-Pfaden, indem ihr eine Handvoll Würfel in eine Blechschüssel werft. Wer besser würfelt, erhält bessere Items, wer in der Mission selbst alles abgrast und spezielle Gegenstände ins Ziel rettet, erhält Bonuswürfel – eine sehr witzige Idee, die zudem noch risikofreudige Spieler potenziell belohnt.

Technik mit Licht und Schatten

Was die technische Seite anbelangt, sind wir bei *Vermintide* etwas zwiegespalten. Zum einen sehen die dreckig-heruntergekommenen Areale und die Charaktere wirklich hübsch aus und vermitteln sehr viel *Warhammer*-Atmosphäre. Der hohe Gore-Anteil, bei dem es schon mal Körperteile in alle Richtungen regnet, trägt sein Übriges dazu bei. Und auch die Soundkulisse stimmt, von der unauffälligen Hintergrundmusik über die Schlachtengeräusche bis hin zu den regelmäßigen Sprach-Samples der Mitstreiter, die vor speziellen Gegnern warnen oder herumliegende Munition und Heiltränke ansagen.

Zum anderen merkt man *Vermintide* aber nicht nur an der wie bereits erwähnt kruden KI an, dass wir es hier mit einem Budget-Titel eines kleinen Studios zu tun haben. Der Netzcode etwa hat auch nach mehreren Patches noch mit Problemen zu kämpfen. Lags sind zwar eher selten, dafür crashen Partien schon mal gänzlich. Auch eine Host-Migration hat es nicht ins Spiel geschafft. Verlässt also der Host die Partie – ob freiwillig oder unfreiwillig –, endet die Mission sofort. Das ist natürlich extrem ärgerlich und nicht mehr sonderlich zeitgemäß. Ein weiteres Problem sind die inkonsistenten Hitboxen. Mal treffen euch die Skaven noch aus drei Metern Entfernung, mal durch Wände hindurch, dann wiederum selbst auf freiem Feld aus 50 Zentimetern nicht. Und für euch gilt dasselbe: Hin und wieder gehen Attacken selbst aus kürzester Distanz ins Leere, obwohl der Gegner quasi schon in eurem Schwert steht.

Zu guter Letzt liefen wir gleich mehrfach ein und demselben Bug über den Weg: Nach Betreten einer bereits laufenden Mission war unser Charakter durchsichtig, die Steuerung war seitenvertauscht und per linkem Mausklick griffen wir nicht mehr an, sondern schalteten per Verfolgerkamera durch unser Team – auch hier besteht also noch Patch-Bedarf. Immerhin haben die Entwickler all diese Probleme bereits erkannt und arbeiten an weiteren Updates, die Fehler beheben und auch dedizierte Server bringen sollen. Und DLCs sind auch bereits in Planung. ❑

MEINE MEINUNG

Sascha Lohmüller



„Im eingespielten Team ein Riesenspaß, ansonsten auch gerne mal frustig."

In das erste *Left 4 Dead* habe ich anno 2008/2009 gut und gerne eine dreistellige Stundenanzahl versenkt – nicht zuletzt, weil ich damals als Praktikant an diversen Guides mitgearbeitet habe. Und auch in den zweiten Teil der Zombie-Hatz war ich kurz, aber heftig verliebt. Ergo ist auch die Grundidee von *Vermintide* genau mein Ding. Und nach der ersten Ernüchterung mit ein paar planlos herumeiernden Teamkameraden und dementsprechenden Fehlschlägen kann ich mittlerweile die Finger nicht mehr von Axt, Bogen und Schwert lassen. Die Koop-Gefechte sind nämlich nicht nur Nervenkitzel pur, sondern belohnen mich auch – im Gegensatz zum großen Vorbild – mit Loot und Erfahrungspunkten. Ich hoffe allerdings, dass Fatshark die dann doch noch recht zahlreichen technischen Probleme beseitigt und möglichst schnell ein paar dedizierte Server bereitstellt. Oder zumindest eine Host-Migration integriert. Denn bei allem Spaß, den der Krieg gegen die Skaven bereitet: Wenn kurz vor Schluss einer Mission der Host aus dem Spiel fliegt und die letzten 20 Minuten umsonst waren, ist Frust vorprogrammiert.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schön umgesetzte *Warhammer*-Atmosphäre
- ➕ Knackig-forderndes *Left 4 Dead*-Koop-Gameplay
- ➕ Motivierendes Lootsystem, das allerdings erst auf höheren Schwierigkeitsgraden in Fahrt kommt
- ➕ Hübsch designte Welt, gut animierte Charaktere
- ➕ Abwechslungsreiches, adrenalinförderndes Missionsdesign
- ➖ Diverse technische Probleme, von Crashes über Bugs bis zu fehlender Host-Migration
- ➖ Seltsame Hitboxen, sowohl bei Gegnern als auch bei Spielern
- ➖ Story relativ unbedeutend
- ➖ Bockschwer und daher in Zufallsgruppen mitunter frustrierend
- ➖ Aktuell nur 13 Missionen in je fünf Schwierigkeitsgraden





Im Fokus steht die Beziehung zwischen Protagonistin Max (links) und Freundin Chloe (Mitte).

PC Games AWARD Ausgabe 12/2015 86

Life is Strange

Von: Matthias Dammes

Impressionen von einer hoch emotionalen Reise durch Raum und Zeit.

Genre: Adventure
Entwickler: Dontnod Entertainment
Publisher: Square Enix
Erscheinungsdatum: 20.10.2015
Preis: ca. € 20,-
USK: ab 12 Jahren

Die französischen Macher des mittelprächtigen Action-Adventures *Remember Me* versuchen sich an einem Episoden-Adventure und schaffen es aus dem Stand auf eine Popularitätsebene mit Telltales *The Walking Dead* & Co. Woher kommt die Faszination des Teenie-Dramas?

Darum geht's

In *Life is Strange* schlüpft ihr in die Rolle von Max Caulfield. Die 18-Jährige Fotografin kehrt nach fünf Jahren zurück in ihre Heimatstadt Arcadia Bay. Hier hat sie damals auch ihre beste Freundin Chloe zurückgelassen. Mit diesem Wiedersehen und dem typischen Highschool-Drama hat Max eigentlich schon genug zu tun. Doch zu allem Überfluss wird sie auch noch von einer unheimlichen Vision geplagt und entdeckt ihre mysteriöse Fähigkeit, die Zeit zurückzudrehen.

Ein großer Teil der Faszination entsteht bei *Life is Strange* durch die Art und Weise, wie es sich präsentiert. Die Grafik kann sich nicht mit modernen Hochglanz-Produktionen messen. Dafür gibt's einen stimmigen Stil, der an Aquarell-Gemälde erinnert. Die sanften Farben mit vielen goldenen und braunen Tönen vermitteln perfekte Herbststimmung. Viele Objekte in der Spielwelt bleiben bewusst eher verwaschen und zeigen nur Details, wenn damit etwas ausgesagt werden soll. Während die ausgeblichenen Texturen gut zur künstlerischen Thematik passen, sind die hölzern animierten Gesichter ein echtes Ärgernis. Emotionen und vor allem auf die (rein englische) Sprachausgabe passende Lippenbewegungen sind selten auszumachen. Ausgeglichen wird das von der fantastischen Atmosphäre, verstärkt durch die hervorragend ausgewählte Musik mit einigen sehr guten lizenzierten Songs.

Mehr als nur Klischee

Die Figuren wirken zunächst wie das typische Klischee, das man von einem Highschool-Drama erwartet. Protagonistin Max ist die



Oft lassen sich verschiedene Antwortmöglichkeiten austesten, indem wir die Zeit zurückspulen.


Life is Strange zeichnet ein sehr stimmiges Bild einer US-amerikanischen Hochschule.





Ein mysteriöser Sturm wirft viele Fragen auf und sorgt für eine bedrohliche Stimmung.

Die Gesichtsanimationen sind selten gut gelungen, Lippenbewegungen passen nicht zur Sprachausgabe.

Schüchterne, dann gibt es noch die Bitch, die ihren Zicken-Clan um sich schart. Es gibt die Sportler, die sich nebenbei als Bullys betätigen, und den reichen Schnösel, der denkt, mit Vaters Geld könne er sich alles kaufen. Doch schnell entwickeln die meisten wichtigen Charaktere eine Tiefe, die neugierig auf ihre weitere Entwicklung macht und mit ihrem Schicksal mitfiebern lässt.

Die Dialoge wirken dennoch an einigen Stellen etwas zu bemüht. Meistens sind sie jedoch sehr intelligent geschrieben. Die eigentliche Wirkung und Bedeutung mancher Gespräche wird im Grunde erst in der Nachbetrachtung offensichtlich. Die größte Stärke von *Life is Strange* ist aber zweifellos die spannende Handlung, die im Verlauf der fünf Episoden eine überraschende Wendung nach der anderen nimmt. Was wie ein typisches Teenie-Drama beginnt, wird im weiteren Verlauf immer düsterer mit Themen wie Selbstmord, Drogenkonsum, Sterbehilfe und Umweltzerstörung. Vom Thriller-Aspekt um Entführung, Mord und Totschlag ganz zu schweigen.

Ein Ende mit Schrecken

Wer jede neue Episode von *Life is Strange* bei ihrem Erscheinen gespielt hat, der hat sich während der Wartezeit auf die nächste Folge vor lauter Spannung ob der sensationellen Cliffhanger-Enden jedes Mal die Nägel abgekaut. Die Art und Weise, wie *Life is Strange* all diese Handlungsstränge am Ende zusammenführt, könnte ähnliche Wellen schlagen wie das bei Fans umstrittene Ende von *Mass Effect 3*.

Rückblickend sind alle Episoden gespickt mit mehr oder weniger subtilen Hinweisen darauf, wie die Geschichte ausgehen wird. Trotzdem schafft es das Spiel, immer wieder zu überraschen. Das Offensichtliche ist zunächst nicht so offensichtlich, oder zumindest erreichen die Entwickler, dass der Spieler es nicht wahrhaben will. Genau wie Max sucht auch der Spieler nach einer Möglichkeit, wie alle Probleme ohne Konsequenzen zu lösen sind. Doch so funktioniert weder das Spiel noch das Leben: Jede Aktion hat Konsequenzen.

Letztlich läuft alles auf eine Entscheidung zwischen zwei unterschiedlichen Enden hinaus. Der Spieler steht vor der großen Frage, was er zu opfern bereit ist. Es gibt hier wie so oft im Verlauf des Spiels kein Richtig oder Falsch. Das dürfte auch das größte Problem für viele Spieler sein – es gibt kein Happy End. Schade: Die Entscheidungen, die während des gesamten Spiels getroffen werden, haben keine direkte Auswirkung auf das Ende. Ihre Bedeutung war jedoch auch schon im Verlauf dadurch geschmälert, dass man sie mit Max' Fähigkeit, die Zeit zurückzuspulen, wieder überdenken konnte. Trotzdem sind es die kleinen Details, die am Ende den Unterschied ausmachen. Die zweite Hälfte der letzten Episode dient in gewisser Weise als großer Epilog, in dem Max noch einmal mit ihren Entscheidungen konfrontiert wird.

Am Ende lässt *Life is Strange* sehr viel Spielraum für Interpretationen. Das ist auch genau so gewollt. Der Spieler soll sich Gedanken machen, eigene Schlüsse ziehen. Immerhin sind es auch die zahlreichen Diskussionen, Fan-Theorien und Spekulationen der Anhänger, die in den letzten neun Monaten zur Faszination von *Life is Strange* beigetragen haben. Übrigens: Am 22. Januar 2016 erscheint zusätzlich zur bereits erhältlichen Steam-Fassung eine Box-Version mit Soundtrack-CD, Entwickler-Kommentar, Artbook und deutschen Untertiteln. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

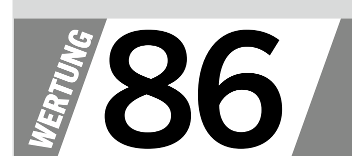


„Mein persönliches Spiel des Jahres"

Life is Strange hatte ich bereits früh auf dem Schirm, weil ich schon *Remember Me* gar nicht so schlecht fand. Allerdings hätte ich niemals erwartet, was dieses Spiel schließlich in den letzten neun Monaten in mir ausgelöst hat. Bereits nach der ersten Episode war ich total begeistert. Von der großartigen Atmosphäre, die allein schon das Hauptmenü versprüht. Von den tollen Charakteren, der gegenüber Telltale-Spielen größeren Bewegungsfreiheit, von der Geschichte an sich. Die folgenden Episoden wurden dann eine reine Achterbahn der Gefühle. Als ich am Ende der zweite Folge ein gewisses tragisches Ereignis nicht verhindern konnte, war ich am Boden zerstört. Diese Schläge in die Magengrube nahmen kein Ende. Für mich war auch das Episodenformat eine der Stärken von *Life is Strange*. Die Pausen zwischen den Kapiteln, in denen man sich in Foren, bei Youtube und anderswo mit Gleichgesinnten ausgetauscht und verschiedenste Theorien durchgespielt hat – all das gehörte für mich zum fantastischen Gesamterlebnis von *Life is Strange* dazu. Mir sind die Charaktere ans Herz gewachsen, besonders die beiden Hauptfiguren Max und Chloe. Entsprechend habe ich mit ihnen gelitten. Das Ende dieser Reise ist ein bitteres, aber kein schlechtes. Es ist sogar sehr gut. Es ist ein Plädoyer für mehr Mut zum tragischen Schluss. So deprimierend das für einzelne Spieler ist, für *Life is Strange* als Gesamtkunstwerk ist es einfach perfekt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hervorragende Atmosphäre
- ➕ Künstlerisch einzigartige Aquarell-Grafik
- ➕ Coole Zurückspul-Fähigkeit
- ➕ Charaktere mit Tiefe
- ➕ Gut geschriebene Story und Dialoge
- ➕ Schreckt nicht vor heiklen Themen zurück und stellt unbequeme Fragen
- ➕ Emotionale Entscheidungen
- ➕ Viele Details neben der Story zu entdecken
- ➕ Fantastischer Soundtrack
- ➕ Fotos als Sammelgegenstände
- ➕ Konsequentes Ende sorgt für viel Gesprächsstoff
- ➕ Ordentlich umgesetzte Zeitreise-Rätsel
- ➕ Praktikable Steuerung
- ➖ Viele Entscheidungen haben keine Auswirkungen aufs Ende.
- ➖ Mängel bei Gesichtsanimationen und Lippensynchronizität
- ➖ Spielerisch wenig herausfordernd
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Bislang nur englische Untertitel



Hektisch auf Tasten drücken und Dialoge unter Zeitdruck führen – das sind die zwei Hauptbeschäftigungen in *Tales from the Borderlands*.

Tales from the Borderlands



Von: Peter Bathge

Viel Spaß beim Urlaub auf Pandora! Das Unterhaltungsprogramm ist hervorragend.

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Erscheinungsdatum: 20.10.2015
Preis: ca. € 23,-
USK: ab 16 Jahren

Was da wohl schiefgelaufen ist? Die erste Folge von *Tales from the Borderlands* erschien im November 2014, fast ein Jahr ließ sich der Entwickler Telltale Games für die weiteren vier Episoden Zeit. Die längste Pause gab es zwischen Folge 1 und 2, satte vier Monate mussten die vom sehr guten Auftakt angefixten Fans warten. Ein Zeichen für eine problematische Entwicklung? In den Video-Ausblicken am Ende der Episoden tauchen Szenen auf, die nie verwendet wurden. Dazu ergibt so manch eine Story-Wendung im Rückblick wenig Sinn, das riecht nach einem größeren Umbau der Geschichte auf halbem Weg. Erstaunlich, dass *Tales from the Borderlands* trotz dieser Verwicklungen ein richtig gutes Spiel geworden ist. Genauer gesagt: Telltales bestes seit *The Walking Dead: Season 1* und *The Wolf Among Us*.

Telltale macht Comedy

Der großartige Humor von *Tales from the Borderlands* stopft so manche Lücke in der Erzählung. Der Schlüssel für die Erheiterung: lebendige, glaubwürdige Protagonisten mit nachvollziehbaren Stärken und Schwächen. Der Spieler kontrolliert abwechselnd zwei Hauptfiguren, den trotteligen Rhys und die gerissene Fiona. Bei beiden steckt mehr hinter der Fassade, als man anfangs denkt. In Details beeinflusst ihr den Charakter eurer Helden selbst, denn in den ständigen Gesprächen mit allerlei ulkigen Personen wählt ihr unter Zeitdruck aus mehreren Antworten. Noch dazu verlangt das Spiel immer wieder vermeintlich gewichtige Entscheidungen von euch. Deren Auswirkungen sind aber letztlich – typisch Telltale – vernachlässigbar. So gibt es nur eine Endsequenz und wie ihr euch verhaltet, wirkt sich nur einmal merklich aus.

Aber alles halb so wild, denn *Tales from the Borderlands* ist einfach ein launiger Ritt über den verrückten Planeten Pandora, vollgepackt mit amüsanten Sticheleien,



Gefundenes Geld investiert ihr in kosmetische Gegenstände. Einen spielerischen Sinn hat der Loot nicht.

Rätsel? Gibt's hier nur in Form einfachster Minispiele wie dieser Memory-Variante.




Der Humor funktioniert meist auch dann, wenn ihr keine Ahnung von der *Borderlands*-Welt habt. Skurrile Szenen, in denen Rhys und Fiona Lügengeschichten erzählen, sind universell lustig.

Slapstick-Humor, Wortspielen und abgefahrenen Ideen. Wer am PC gerne mal lachen möchte und schon alle lustigen Tier-Videos auf Youtube auswendig kennt, der ist hier an der richtigen Adresse. Löblich: Der Großteil der Gags zündet auch dann, wenn ihr noch nie von der namensgebenden Shooter-Serie *Borderlands* gehört habt. Fans von Pandora, Handsome Jack und den Vault Huntern kriegen aber so einiges mehr mit und fühlen sich bestens unterhalten – Telltale fängt den abgefahrenen Humor vom Entwickler-Partner Gearbox auf perfekte Weise ein.

Die mit zehn Stunden vergleichsweise üppige Handlung punktet darüber hinaus mit einigen emotionalen Szenen, die das nötige Gegengewicht zu den vielen Scherzen bilden. Das Tempo von *Tales from the Borderlands* ist über die fünf Episoden hinweg allerdings nicht immer ideal. Ab und zu gehen Spritzigkeit und Elan verloren. Da laufen die Charaktere am Ende von Episode 2 etwa minutenlang durch einen Tunnel und führen dabei für die Handlung belanglose Gespräche, bei denen wir fast einschlafen. Nach dem starken Beginn kommt der Plot lange Zeit nicht vom Fleck.

Viel Film, wenig Spiel

Überragende englische Sprecher (deutsche Untertitel fehlen) und ein fantastischer Soundtrack mit fünf herausragenden Episoden-Songs tragen einen Großteil zur großartigen *Borderlands*-Atmosphäre bei. Die fünf nacheinander abgespielten Folgen von *Tales from the Borderlands* besitzen eine filmische Qualität, die sich in ausgefallenen Kameraeinstellungen, fließenden Szenenwechseln und schön eingefangenen Dialogen widerspiegelt. Das ist in Details vielleicht nicht immer optimal und noch ein gutes Stück von Hollywood entfernt, aber am PC ist Telltale damit ganz vorne dabei. Die Kehrseite der Medaille ist die spielerische Armut von *Tales from the Borderlands*. Das Adventure kommt mit erschreckend wenigen Tasteneingaben aus, es spielt sich quasi von alleine. Rätsel sind eine Seltenheit, alles ist simplifiziert. Wären da nicht die Sprachbarriere, der tiefschwarze Humor und der deftige Gewaltgrad mit viel (Comic-)Blut, *Tales from the Borderlands* wäre auch von kleinen Kindern problemlos zu bewältigen.

Telltales einziges Zugeständnis an den Gameplay-Aspekt von PC-Spielen: Ihr müsst immer wieder wie narrisch auf Tasten hämmern. Die Banalität dieser vielen Quick-Time-Events zehrt auf Dauer an den Nerven. Auch abseits der (natürlich einfachen) Kämpfe mit Schockstock oder Schießeisen wird ständig das hektische Rumgedrücke auf Tastatur oder Gamepad gefordert. Egal ob die Helden in einen Lüftungsschacht steigen oder einen Pfeiler über den Boden schieben. Muss das sein?

Alles altbekannt

Das Grundprinzip der Telltale-Spiele macht durch *Tales from the Borderlands* keinen großen Schritt nach vorn. Neue Mechaniken wie ein Cyberauge, mit dem ihr Objekte scannt, dienen allenfalls der Belustigung, da euch so amüsant geschriebene Texte angezeigt werden. Gleiches gilt für das Loot-System, bei dem ihr gesammeltes Geld in neue Kostüme für Haupt- und Nebencharaktere steckt. Die Technik fußt immer noch auf den Telltale-Standards, allerdings ist der sehr stimmige *Borderlands*-Stil mit seinen dicken schwarzen Linien ein Segen für die Optik. Dadurch sieht *Tales from the Borderlands* nämlich schicker aus, als es eigentlich ist. Einzige Ausnahme: die hüftsteifen Animationen, welche die Actionsequenzen ihrer Rasanz berauben. ❑

MEINE MEINUNG

Peter Bathge

„Ein Fest für Fans von *Borderlands*, aber nicht nur für die!"

Ich bin mit den *Borderlands*-Shootern ja nie so richtig warm geworden. Aber am Ende von *Tales from the Borderlands* habe ich dem Planeten Pandora doch mit Wehmut den Rücken gekehrt. Der Klamauk des Spiels funktioniert eben auch ohne rosarote Fan-Brille. Telltale Games hat in den letzten zwölf Monaten so einige Turbulenzen erlebt, vom anfangs enttäuschenden *Game of Thrones* (Test in der nächsten Ausgabe) über die von Wartezeiten geplagte Entwicklung des *Borderlands*-Adventures bis hin zum geteilten Echo auf das kindliche *Minecraft: Story Mode*. Doch bei *Tales from the Borderlands* hat das Studio die Kurve gekriegt und liefert ein fantastisches Gauner-Abenteuer ab, das mir so manches Grinsen entlockt hat. Und zuweilen hab ich sogar ein Tränchen verdrückt, so sehr sind mir die Figuren ans Herz gewachsen. Da verzeihe ich dem Ganzen gern die eine oder andere Macke. Bitte eine zweite Staffel, Telltale!

PRO UND CONTRA

- + Eins der witzigsten Spiele überhaupt!
- + Toll herausgearbeitete Haupt- und Nebencharaktere
- + Dialoge bersten vor Wortwitz
- + Viele abstruse Momente
- + Fantastisches *Borderlands*-Flair
- + Tolle Film-Aufmachung
- + Superber Soundtrack
- + Wendungsreicher, spannender Plot
- + Manch ein emotionaler Moment
- + Rund zehn Stunden lang
- − Einige Längen im Spielverlauf
- − Es gibt ein Übermaß an unnötigen Quick-Time-Events
- − Eure Entscheidungen sind mehr oder weniger egal
- − Handlung verläuft teils unlogisch
- − Ungelenke Action-Sequenzen
- − Schmalspur-Rätsel ohne Anspruch
- − Wenig Bewegungsfreiheit, sehr linear
- − Nur auf Englisch verfügbar

WERTUNG **82**



Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games, Mojang
Erscheinungsdatum: 13. Oktober 2015
Preis: ca. 22,99 Euro
USK: ab 6 Jahren

MINECRAFT: STORY MODE

Von: Christian Dörre

Langeweile in Klötzchenform

Ohne starkes Story-Grundgerüst hängt das bekannte Telltale-Konzept in der Luft.

Wir wollen *Minecraft: Story Mode* natürlich nicht schon verdammen, schließlich sind gerade einmal zwei von insgesamt fünf Episoden erschienen. Dennoch lässt das bisher veröffentlichte Material erkennen, dass das altbekannte Konzept von Telltale Games offenbar doch nicht mit jeder Lizenz funktioniert.

Kleckern statt Klötzchen

So wird der Charme von *Minecraft* zwar optisch sehr gut vom Spiel eingefangen, der Titel scheitert allerdings an der nicht vorhandenen Story-Vorlage. Konnte sich Telltale bislang auf stark erzählte Geschichten wie Robert Kirkmans *The Walking Dead* für sein gleichnamiges Zombie-Adventure oder das fantastische *Fables* von Bill Willingham für *The Wolf Among Us* beziehen, musste das Studio diesmal auf seine eigenen Schreiber und deren Kreativität vertrauen.

Die Geschichte von *Minecraft: Story Mode* ist dadurch leider sehr ausgelutscht und vorhersehbar. Eine dunkle Bedrohung zieht über die gesamte Welt und nur ein tollpatschiger Niemand kann diese stoppen, indem er über sich hinauswächst. In seiner Heldentruppe befinden sich weitere Klischee-Charaktere, die man so schon gefühlte tausendmal woanders gesehen hat. Der beste Freund des Hauptcharakters ist beispielsweise ein muskulöser, aber auch etwas blöder Draufgänger und das obligatorische Love-Interest in Form einer toughen Dame darf natürlich auch nicht fehlen. Zudem dient das Schwein Reuben für die verhaltenen Lacher zwischendurch. So überdreht und albern *Minecraft: Story Mode* auch ist, es erreicht zu keinem Zeitpunkt die komödiantischen Qualitäten eines *Tales from the Borderlands* und kann mit den gelegentlich ausgelösten Schmunzlern auch nicht die schwache Geschichte und die stereotypen Charaktere kaschieren.

Starke Vorlage benötigt

Dadurch hängt auch das ohnehin schon minimalistische Gameplay in der Luft. Action-Passagen sind rar gesät und sogar noch unterfordernder als in den bisherigen Spielen. Rätsel sind so gut wie nicht vorhanden. Jetzt kommt es also auf die vielen Dialoge und Antwort-Optionen an, die man auch aus anderen Telltale-Spielen wie *Game of Thrones* gewohnt ist. Doch auch hier kann *Minecraft: Story Mode* nicht punkten. Die Charaktere sind einfach zu platt, die Story zu uninteressant und die Gespräche zu nichtssagend. Telltale war bisher immer stark darin, bereits fertige Charaktere in neue Situationen zu versetzen oder neue Figuren in ein bekanntes und bereits funktionierendes Universum zu versetzen. Ohne jegliche Vorarbeit hinsichtlich Geschichte oder Charakteren scheitert das Studio jedoch an seinem eigenen Gameplay-Gerüst. *Minecraft: Story Mode* ist bislang der Beweis dafür, dass eben doch nicht jede Lizenz mit der typischen Telltale-Masche kompatibel ist. Auf die bereits angekündigte Kooperation mit Marvel freuen wir uns dennoch. Hier gibt es dann ja auch wieder genug gute Vorlagen. ❑



Telltale-typisch führt ihr viele Dialoge mit verschiedenen Antwort-Optionen. Leider erreichen die Gespräche nie das Niveau der anderen Spiele des Entwicklers.



Minecraft: Story Mode gezit ein wenig mit QTE-Action-Szenen. Kommen sie doch einmal vor, sind sie sogar noch einfacher als in den bisherigen Telltale-Spielen.

Warten oder gleich losspielen?

Streitgespräch in der Redaktion: Was ist besser?

Von: Peter Bathge/ Matthias Dammes

Wenn es um den Genuss von Episoden-Spielen wie *Life is Strange* und *Tales from the Borderlands* geht, sind sich unsere Redakteure nicht einig. Soll man auf das fertige Spiel warten oder gleich mit der ersten Episode loslegen? Matthias und Peter diskutieren.

Peter: Ich hab langsam keine Lust mehr darauf, Geschichten in Häppchenform zu erleben. Geschlagene vier Monate hat's gedauert, bis Telltale Episode 2 von *Tales from the Borderlands* veröffentlicht hat – knapp ein Jahr, bis alle fünf Folgen draußen waren. Bis dahin hab ich viele Details der Handlung schon längst wieder vergessen und bin jedes Mal auf die Zusammenfassung zu Beginn angewiesen. Da warte ich doch lieber, bis das Spiel komplett draußen ist und spiele es in einem Rutsch!

Matthias: Anfang des Jahres hätte ich dir da noch uneingeschränkt zugestimmt. Auch mich haben die langen Abstände genervt, die bei Telltale zeitweise üblich waren. Doch dann kamen die Franzosen von Dontnod Entertainment mit *Life is Strange*. Spätestens nach der zweiten Episode wurde mir hier bewusst, wie sehr dieses Spiel vom Episodenformat profitiert. Ich kann mir nicht einmal vorstellen, dass dieses Spiel die gleiche Wirkung beim Spieler erzielt, wenn man es in einem Rutsch durchspielt. Die Wartezeit wurde selbst zum Teil des Gesamterlebnisses, welches ich in keinem Fall missen möchte.

Peter: Tja, die Cliffhanger von *Life is Strange* sind auch von Grund auf daraus ausgerichtet, Diskussionen in Foren und Fan-Theorien auf Youtube zu fördern. Telltale teilt dagegen seine Geschichten einfach in fünf oder sechs Häppchen auf – Raum für Spekulationen bleibt da kaum. Irgendwie hab ich mir das damals alles spannender vorgestellt, als Episodenspiele erstmals populär wurden. Aber ich warte ja auch immer noch auf Episode 3 von *Half-Life 2*, ich Narr!

Matthias: Jede Episode muss ihren eigenen Handlungsbogen haben, der wiederum zur Gesamthandlung der Staffel beiträgt. Dabei muss die Handlung unweigerlich den sogenannten „Water Cooler Effect" erzeugen, der die Menschen dazu bringt, sich intensiv über das Erlebte auszutauschen. Das hat *Life is Strange* in fast vorbildlicher Weise hinbekommen. Nach jeder Episode steppte auf Reddit der Bär. Einfach weil die Spieler das Bedürfnis hatten, sich auszutauschen. Wenn man sich dann aktiv an diesem Geschehen beteiligt, bleibt einem auch die Handlung bis zur nächsten Episode wesentlich besser im Gedächtnis.

Peter: Aber was, wenn ich genau darauf keine Lust habe? Wenn ich einfach nur eine tolle Geschichte erleben will – ohne Unterbrechungen und ohne dass ich mich das ganze Jahr über damit beschäftigen muss? Für mich müssen Spiele auf eigenen Beinen stehen. Was ist denn, wenn ich *Life is Strange* erst Monate später im Steam Sale kaufe und dann plötzlich nur noch halb so viel Spaß habe, weil eben keiner mehr bei Reddit & Co drüber spricht? Das kann es doch auch nicht sein.

Matthias: Ich habe diese permanente Beschäftigung mit dem Spiel nicht als Muss empfunden, sondern aus Leidenschaft zum Spiel gemacht. Es steht natürlich jedem frei, auf eine Komplettversion zu warten. Du könntest *Life is Strange* zum Beispiel jetzt auch wie eine TV-Serie mit einer Episode pro Woche konsumieren. So musst du nicht lange warten und kannst trotzdem die Cliffhanger auf dich wirken lassen. Wie man mit Episoden-Spielen umgeht, wird vermutlich immer ein Streitthema bleiben. *Life is Strange* hat für mich aber gezeigt, dass durchaus auch dramaturgisches Potenzial in dieser Form der Erzählung steckt. Für die Zukunft müssten die Entwickler aber vielleicht darüber nachdenken, wie sie die Abstände zwischen den Episoden kleiner halten können.

Peter: Gute Idee, dein Wort in der Designer Ohren. Bis es so weit ist, werde ich aber weiterhin das fertige Spiel abwarten – dann verbringe ich keine schlaflosen Nächte mit dem Rätselraten über Cliffhanger, vergesse zwischendurch keine wichtigen Charaktere und kann mich den Rest des Jahres anderen Spielen widmen. Gibt ja sooo viele. ❑



„*Life is Strange* hat mich das ganze Jahr über beschäftigt."

Life is Strange hat auch deswegen so viele Spieler begeistert, weil sie sich in der Wartezeit zwischen Episoden Gedanken um den möglichen Story-Verlauf gemacht haben.

Die Missionsareale sind für Serienverhältnisse ungewohnt groß. Ihr könnt euch sogar für mehrere Lösungswege entscheiden.

PC Games EDITORS' CHOICE EGO-SHOOTER

PC Games AWARD Ausgabe 12/2015 88

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Treyarch
Publisher: Activision
Erscheinungsdatum: 06.12.2015
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 18

Call of Duty Black Ops 3

Von: Matti Sandqvist

Läutet *Black Ops 3* eine Trendwende für die angestaubte Shooter-Serie ein?



Bekanntlich bläst Activision im Spätherbst Jahr für Jahr zum Großangriff. Im nunmehr zwölften Ableger der berühmt-berüchtigten *Call of Duty*-Serie wollen der große Publisher und das zuständige Studio Treyarch nicht das gewohnt bombastisch inszenierte, aber sehr geradlinige Popcornkino auf die heimischen Bildschirme bringen, sondern die Ego-Shooter-Reihe erstmals von ihren festen Schienen in die – von vielen Fans seit Jahren geforderte – spielerische Freiheit entlassen. Wie gut das vielversprechende Vorhaben den kalifornischen Entwicklern gelungen ist und wie groß der Umfang ausfällt ist, verraten wir euch in unserem Test.

Abgedrehte Kampagne

Seit mittlerweile vier Titeln zeichnet Treyarch für die Entwicklung der jährlich erscheinenden *Call of Duty*-Ableger verantwortlich. Während uns die Serienschöpfer von Infinity Ward mit den *Modern Warfare*-Teilen zumeist in den nächsten Weltkrieg voller amerikanischer Helden entführt haben, ging es bei der von Treyarch entwickelten *Black Ops*-Serie meistens um eine globale Terrorgefahr mit deutlich weniger der oft lächerlich wirkenden patriotischen Momente. Auch in *Black Ops 3* bleiben uns die sonst *CoD*-typischen weltrettenden US-Cowboys größtenteils erspart; insgesamt könnte man sogar sagen, dass es sich diesmal um den ersten Teil der Reihe handelt, der wegen seiner ziemlich tiefgründigen und zum Ende hin echt abgefahrenen Geschichte tatsächlich zum Nachdenken anregt. Ein so sehr unter die Haut gehendes Erlebnis wie etwa in der *Bioshock*-Reihe sollte man hier nicht erwarten, aber wir waren beim Spielen schon wirklich erstaunt, wie gut durchdacht und intelligent die Handlung von *Black Ops 3* in Anbetracht der Vorgänger ist.



Neben den normalen Gegnern warten auch riesige Kampfdrohnen auf euch.



Die neuen DNI-Fähigkeiten sind in drei Kategorien unterteilt. Für jede Mission müsst ihr euch für eine Kategorie entscheiden und könnt so auf bis zu sechs Talente zurückgreifen.

Mit einem Hollywood-Star à la Kevin Spacey kann die Kampagne dieses Mal nicht dienen. Doch auch TV-Seriendarsteller wie Christopher Meloni machen ihren Job tadellos.

KLASSISCHER MEHRSPIELERMODUS À LA COD

Neben der Koop-Kampagne bietet *Black Ops 3,* wie man es von einem *Call of Duty* gewohnt ist, auch einen sehr ausgereiften Mehrspielermodus mit riesigem Umfang. Zu den Neuerungen gehören eine höhere Bewegungsfreiheit durch Wallruns, die Möglichkeit, auch im Wasser zu schießen, und neun freischaltbare Spezialisten, die sich neben dem Aussehen durch besondere Perks unterscheiden. Mit Safeguard hat Treyarch zudem einen interessanten neuen Spielmodus für die Multiplayer-Partien beschert. Hier muss ein Team einen Roboter zu einem Punkt auf der Karte eskortieren, während die andere Seite versucht, dies zu verhindern. Uns haben die Mehrspielermodi wieder einmal sehr gut gefallen; und wären da nicht der Zombie-Modus und die diesmal tatsächlich gelungene Kampagne, würden wir sie als die größte Stärke von *Black Ops 3* ansehen – auch wenn wir uns für den nächsten Ableger mehr Neuerungen wünschen.



Training: Alle Mehrspielermodi lassen sich auch mit computergesteuerten Bots spielen.

In der im Jahr 2065 angesiedelten Kampagne schlüpfen wir in die Haut eines namenlosen Soldaten, der nach einem missglückten Einsatz in Äthiopien eigentlich seine Militärkarriere an den Haken hängen müsste. Am Ende einer Geiselrettungsmission wird er (oder sie – wir dürfen erstmals das Aussehen und das Geschlecht des Hauptcharakters selbst bestimmen) von einem Militärroboter so schwer verletzt, dass er seine Arme verliert und sein Überleben nach heutigen medizinischen Standards mehr als fraglich wäre. Doch in der relativ glaubwürdigen Zukunftsvision von Treyarch stellt das kaum ein Problem für unseren Helden dar: Statt einer Invalidenrente bekommt er in einem Militärkrankenhaus frische Cyberarme verpasst, die ihn zu einem regelrechten Überkrieger machen. Noch mächtiger wird er dank einer Technologie namens DNI (Direct Neural Interface). Dabei handelt es sich um ein Implantat im Kleinhirn, das unserem Alter Ego zum Beispiel die Möglichkeit gibt, ohne Worte mit seinen Teamkameraden zu kommunizieren und so feindliche Positionen zu markieren oder sogar Militärdrohnen durch Gedankenkraft zu kontrollieren.

Gelungenes Leveldesign

Am Anfang der etwa sieben Stunden langen Kampagne werden wir in die von einem alten Haudegen namens John Taylor angeführte Anti-Terror-Einsatztruppe versetzt und lernen den Umgang mit den neuen Fähigkeiten unseres Helden. Mit unseren Kameraden, die allesamt in der englischen Fassung hervorragend von bekannten TV-Serien-Schauspielern wie Katee Sackhoff (*Kampfstern Galactica*) oder Christopher Meloni (*Oz – Hölle hinter Gittern*) gemimt werden, machen wir uns auf, einer angeblichen Terrororganisation die Leviten zu lesen. Die Einsätze finden überall auf der Welt statt – etwa in der Schweiz oder in Ägypten – und sind wie gewohnt grandios inszeniert. Ergo: Der Bildschirm füllt sich fast im Sekundentakt mit heftigen Explosionen, zig Feinde ballern zeitgleich auf uns – und obendrein können sich die Umgebungen dank vieler Details sehen lassen. Und das alles, obwohl im Inneren „nur" eine stark überarbeitete Version der betagten *Black Ops 2*-Engine ihre Dienste leistet.

Ebenso wenig mangelt es der neuen Kampagne an Abwechslung: Mal kämpfen wir uns durch die engen Gänge eines Silos, mal sind wir mit einem Kampfgleiter unterwegs oder dürfen uns um die Verteidigung einer Stadt kümmern. Außerdem erfreulich: Statt der gewohnt schlauchartigen Umgebungen bewegen wir uns in den Einsätzen für Serienverhältnisse ungewohnt frei und können zudem selbst darüber entscheiden, wie wir die Scharen von Gegnern erledigen. Vor jeder Mission suchen wir überdies aus, welche durch Erfahrungspunkte freischaltbaren Waffen und DNI-Fähigkeiten wir in die Einsätze mitnehmen. So können wir uns zum Beispiel ein Scharfschützengewehr mit Schalldämpfer schnappen und die meisten Gegner unbemerkt aus guter Entfernung ausschalten. Außerdem ist für diese Taktik eine DNI-Tarnfähigkeit hilfreich, damit wir uns gegebenenfalls leicht ver-



Dank des DNI-Implantats werden euch Gefahrenzonen mit Gelb und Rot in den Kämpfen markiert.



Die Levels sind sehr abwechslungsreich. Neben einer Fluggleiter-Mission müsst ihr euch zum Beispiel um die Verteidigung von Kairo kümmern.

Mit den DNI-Fähigkeiten könnt ihr zum Beispiel die Kontrolle über feindliche Drohnen übernehmen.

stecken können. Ebenso gut können wir aber auch zur altbewährten Rambo-Methode zurückgreifen und mit einem fettem Maschinengewehr und einem brachialen Granatwerfer die Widersacher in den Missionen zu Klump schießen.

Unserer Erfahrung nach ergibt sich durch die unterschiedlichen Technik-Gadgets und die zahlreichen Lösungswege insgesamt ein ähnlich freies Spielgefühl wie in der *Crysis*-Reihe – allerdings sind die Missionsareale in *Black Ops 3* nicht ganz so groß wie in den Crytek-Spielen. Zudem macht man sich – um es höflich auszudrücken – wegen der eher standardmäßigen Gegner-KI nur in den höheren Schwierigkeitsgraden auf die Suche nach einem optimalen Lösungsweg. Wer sich zum Beispiel als Rekrut, dem einfachsten Schwierigkeitsgrad, durch die Levels ballert, wird bis auf die größeren Einsatzgebiete höchstwahrscheinlich kaum einen Unterschied zu den Vorgängern bemerken und so auch eine Menge von den guten Vorsätzen der Entwickler verpassen.

Ein Novum!

Dadurch, dass wir in den Aufträgen stets zwischen leicht unterschiedlichen Lösungswegen, Ausrüstungsteilen und Waffen wählen dürfen, ergibt sich ein Novum für die *Call of Duty*-Serie: Es macht tatsächlich Spaß, die Missionen mehrmals durchzuspielen. Schön ist auch, dass Sammlernaturen bedient werden. Um die Missionen vollständig abzuschließen, muss man Ausschau nach besonderen Gegenständen halten, und nebenbei entdeckt man dadurch auch mal neue Areale in Levels. Zudem bietet *Black Ops 3* die Möglichkeit an, die gesamte Kampagne mit bis zu drei Mitspielern zu absolvieren, was den Wiederspielwert nochmals ein wenig erhöht. Die Koop-Kampagne gleicht bezüglich der Story-Inszenierung der Einzelspielervariante, jedoch wird die Gegner-KI den Teilnehmern angepasst. Vor allem in den späteren Missionen ist es daher ratsam, sich mit dem eigenen Team abzusprechen und darauf zu achten, dass man zum Beispiel einen guten Scharfschützen und

FAST SCHON EIN EIGENSTÄNDIGES SPIEL: DER ZOMBIE-MODUS

Der bereits aus den anderen Treyarch-Titeln bekannte Kampf gegen Wellen der Untoten hat uns dieses Mal mehr denn je überzeugt. In *Black Ops 3* schlüpfen wir in einer Art Film-noir-Abenteuer in die Rollen von vier archetypischen 40er-Jahre-Helden, die allesamt ohne Erinnerung an die letzte Nacht in einer Gasse aufwachen. Wie üblich gilt es hier, so lange wie möglich zu überleben, indem man mit bis zu drei weiteren Spielern Zombies tötet und durch verdiente Erfahrungspunkte das eigene Arsenal aufrüstet. Jedoch kann man auch tatsächlich versuchen, dem Albtraum zu entkommen. Dafür muss man sich mithilfe eines Altars in ein Biest verwandeln und Ausschau nach bestimmten Ritualgegenständen halten. Sobald man alle Teile gefunden und sie an die richtigen Plätze gebracht hat, soll das Abenteuer ein Ende finden. Es ist aber offensichtlich nicht vorgesehen, dass man den Zombie-Modus bereits nach wenigen Partien durchspielt, vielmehr bestreitet man zig Runden und entdeckt immer mehr hilfreiche Gegenstände sowie Waffen und kommt so des Rätsels Lösung stets ein Stück näher. Trotz des beinharten Schwierigkeitsgrades motivierten uns die Kämpfe gegen die Untoten ungemein und wir konnten kaum aufhören, den Mysterien des Zombie-Modus nachzugehen.



Der Schwierigkeitsgrad der Zombie-Kampagne ist immens hoch.



Neben typischen *CoD*-Gegnern müsst ihr euch auch Robokriegern stellen.

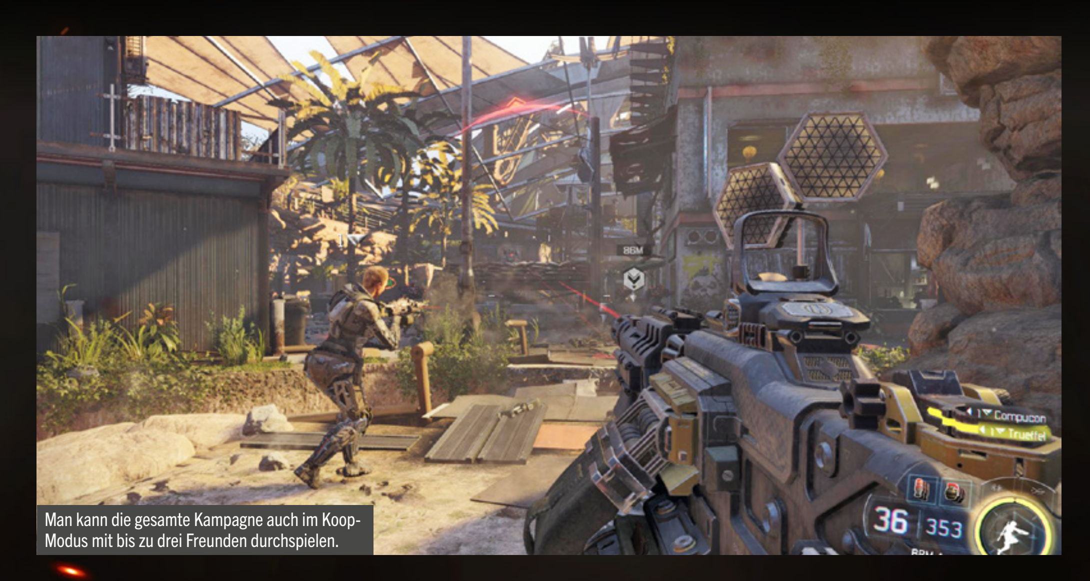
Die Kampagne lässt sich im Nightmare-Modus nochmals durchspielen. In dieser Variante kämpft ihr auch gegen Zombies.

einen starken Nahkämpfer mit an Bord hat.

Nachdem man die Kampagne einmal durchgespielt hat, wird obendrein der Nightmare-Modus freigeschaltet. Dabei handelt es sich nicht um einen absurd hohen neuen Schwierigkeitsgrad, sondern um eine komplett andere Fassung der Kampagne, in der wir neben den normalen Soldaten sowie Robokriegern auch gegen Zombies antreten müssen. Auch die Geschichte wird hier aus einer etwas anderen Perspektive erzählt, jedoch nur in der Form einer Erzählerstimme. Die Herausforderung ist im Nightmare-Modus zwar sehr hoch, wir können diese Kampagnenvariante aber jedem ans Herz legen – vor allem im Koop-Modus!

Fazit

Auch wenn die Einzelspielerkampagne unserer Meinung nach gut und gerne einige Stunden länger hätte ausfallen können, müssen wir sagen: Treyarch hat mit *Black Ops 3* ein wahres Umfangsmonster abgeliefert. Wenn man bedenkt, dass neben der normalen Kampagne auch der Nightmare-Modus mit seinen Untoten auf die Spieler wartet und der Multiplayer-Teil für Monate Online-Spaß verspricht, kann man nur den Hut vor den fleißigen Entwicklern ziehen. Außerdem gibt es ja noch den Zombie-Modus, der mit seinem Film-noir-Look fast schon ein eigenständiges Spiel ist. Ergo: Wer nach Jahren der Abstinenz wieder ein bombastisches *Call of Duty* erleben möchte, wird den Kauf von *Black Ops 3* höchstwahrscheinlich nicht bereuen. ❑



Man kann die gesamte Kampagne auch im Koop-Modus mit bis zu drei Freunden durchspielen.

TECHNIK-ALARM!

Spielerberichten zufolge läuft *BO 3* nicht auf allen PCs ganz rund.

Auch wenn wir selbst keinerlei Technik-Probleme beim Spielen hatten, wollen wir es nicht unerwähnt lassen, dass viele Käufer sich auf Steam etwa über unerklärliche Bildrateneinbrüche beklagten. Ob euer PC davon betroffen ist, klärt unser Hardware-Tuning-Artikel auf der folgenden Seite.

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist



„Treyarch liefert das beste *Call of Duty* seit Jahren! "

Damit hätte ich bei einem *Call of Duty* nun wirklich nicht gerechnet: Die Handlung von *Black Ops 3* hat mich tatsächlich zum Nachdenken angeregt! Treyarch liefert meiner Meinung nach wegen der abgedrehten Geschichte und dem ziemlich offenen Leveldesign den besten Serienableger seit Jahren. Außerdem bin ich mit dem Spielumfang sehr zufrieden. Neben der Möglichkeit, eine etwas andere Fassung der Kampagne in der Nightmare-Variante zu erleben, wird mich der Mehrspieler-Part noch über das ganze Jahr beschäftigen. Obendrein finde ich den Zombie-Modus schon aufgrund des Film-noir-Settings überaus interessant – auch wenn er vom Schwierigkeitsgrad beinhart ist. Wer die letzten *Call of Dutys* außer Acht gelassen hat, sollte sich den diesjährigen Ableger unbedingt näher anschauen.

PRO UND CONTRA

- + Grandiose Inszenierung
- + Interessante und abgedrehte Handlung, die zum Nachdenken anregt
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Kampagne komplett im Koop-Modus spielbar, auch im Splitscreen
- + Mehr taktische Optionen als in den Vorgängern
- + Nightmare-Kampagne motiviert zum nochmaligen Durchspielen
- + Umfangreicher und gelungener Mehrspielermodus
- − KI-Gegner sind alles andere als schlau
- − Auf niedrigen Schwierigkeitsgraden kaum Taktik vonnöten
- − Spieldauer der Einzelspielerkampagne für Genreverhältnisse kurz
- − Keine eigenständige Inszenierung der Koop-Kampagne
- − Kaum bahnbrechende Neuerungen im Mehrspielermodus
- − Unnötig hohe Hardware-Anforderungen



Black Ops 3: Hilfe im Kampf gegen Ruckler

Ihr wollt *Call of Duty: Black Ops 3* ruckelfrei und mit 60 Fps spielen? Dann benötigt ihr nicht nur 16 GB RAM, sondern auch noch eine sehr flotte CPU und GPU. **Von:** Frank Stöwer

Das technische Fundament des neuesten *Call of Duty*-Teils ist die bewährte Infinity Ware Engine, die seit dem zweiten Teil der Reihe zum Einsatz kommt und seither zahlreiche Evolutionsstufen durchlief. Wie uns Treyarch-Techniker im Interview berichten, hat sich seit dem ersten *Black Ops*-Teil einiges getan, denn *Black Ops 3* nutzt nun einige moderne Rendering-Ansätze: Dazu gehören unter anderem das physikbasierte Rendering-Verfahren, das überarbeitete Partikelsystem, die voxelbasierte globale sowie volumetrische Beleuchtung sowie die eigens entwickelte Umgebungsverdeckung mit einer Kombination aus vorberechneten Daten und einer Screen-Space-Variante names Ground Truth Ambient Occlusion. Zudem wurde gegenüber früheren Titeln der Polygon-Count erhöht, anstelle Details dynamisch durch Tessellation zu ergänzen, setzt Treyarch jedoch auf von Hand erstellte Inhalte.

Mit *CoD: Blacks Ops 3* debütiert auch ein neu entwickeltes Animationssystem, das mittlerweile komplett auf der GPU berechnet wird. Des Weiteren erlaubt der Einsatz von Compute Shadern eine verbesserte Füllrate und eine höhere Qualität.

Ungewöhnlich hohe CPU-Last

Obwohl die aktualisierte Engine-Technik viele Berechnungen vom Prozessor zur Grafikkarte verlagern soll, läuft *Black Ops 3* ohne einen leistungsstarken Mehrkerner alles andere als rund. Vier Kerne (Module bei FX-CPUs) sind das Minimum, weitere Recheneinheiten werden allerdings auch noch in eine höhere Gesamtleistung umgesetzt. Unserre Empfehlung wäre der AMD FX-8350 oder der Core i5-2600K/3770K/4690 respektive der Core i7-5820K.

Black Ops 3 ist aber auch das erste Spiel, für das 16 GByte RAM Pflicht sind. Da es ohne diese außergewöhnlich hohe Hauptspeichermenge zu Performance-Schwierigkeiten, teils sogar zu Abstürzen, kommt, raten wir euch, hier auch nicht zu experimentieren.

Die Grafikkarte wird gut gefordert

Obwohl die GPU bei *CoD: Black Ops 3* noch mehr gefordert wird als die CPU, erzielt ihr schon mit einem Modell der oberen Mittelklasse in 1080p eine Fps-Rate um 55 Fps, selbst wenn ihr das effektiv glättende SMAA 2Tx zuschaltet. Wichtig ist, dass euer 3D-Beschleuniger wie die von uns empfohlene Geforce GTX 770/960 oder Radeon R9 290 über mindestens 4 Gigabyte Grafikspeicher verfügt. Nur das garantiert die maximal mögliche Performance, ohne dass es zu heftigen Einbrüchn bei der Bildrate kommt.

Oft hilft eine leichte Detailreduktion

Um Leistungseinbrüche selbst äußerst flotten Garfikkarten zu vermeiden, solltet ihr bei der Schatten- und der Texturqualität in den Grafik-Optionen auf die Einstellung „Extrem“ verzichten und maximal „Hoch“ wählen. Die Qualität der Spielgrafik sinkt dadurch kaum. Weitere Möglichkeiten die Gesamtleistung zu verbessern findet ihr unten.

TUNING-TIPPS: BELEUCHTUNGSQUALITÄT REDUZIEREN, AUF ECHTZEIT-SCHATTEN VERZICHTEN

VOLUMENSTREUUNG: AN/VOLUMETRISCHES LICHT: HOCH



Render-Tricks wie Lichtstreuung oder eine plastische Beleuchtung verstärken die Lichtstimmung und die Ausleuchtung der Szene erscheint realistisch. Dafür muss die GPU kräftig ackern.

VOLUMENSTREUUNG: AUS/VOLUMETRISCHES LICHT: OHNE



Wenn ihr auf die hochwertigen Lichtberechnungen verzichtet, geht zwar einiges an Stimmung verloren. Dafür macht ihr aber bis zu 17 Prozent an Gesamtleistung gut. Das hilft bei Rucklern!

DYNAMISCHE SCHATTEN: AKTIVIERT



Anders als vorberechnete Schatten (baked Shadow-Maps) passen sich dynamische Schatten an die Lichtverhältnisse und die Bewegung von Objekten sowie Figuren an. Das verstärkt den Realismus.

DYNAMISCHE SCHATTEN: DEAKTIVIERT



Fehlen die dynamischen Schatten – wie der von den im Wind wackelnden Laternen – wirkt eine Szene deutlich weniger wirklichkeitsgetreu. Im Gegenzug steigt die Fps-Rate um bis zu 8 Prozent.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Genre: Rollenspiel
Entwickler: n-Space
Publisher: Digital Extremes
Erscheinungsdatum: 20.10.2015
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 16 Jahren

Diese gewaltige Riesenspinne stellt den Bossgegner des Dungeons dar. Der Held hat einen harten Kampf vor sich!

Sword Coast Legends

Von: Andreas Bertits

Sword Coast Legends scheitert bei dem Versuch, das alte *Baldur's Gate* vom Thron der D&D-Rollenspiele zu stoßen.

Das neue *Dungeons & Dragons*-Regelwerk in Version 5. Eine Kampagne, angesiedelt an der Schwertküste des Fantasyreiches Forgotten Realms. Ein Editor, über den man eigene Abenteuer und Gebiete erstellt, sowie ein Dungeon-Master-Modus, der es erlaubt, die selbst gebastelten Abenteuer wie in einem Pen&Paper-Rollenspiel gemeinsam mit Freunden zu spielen … All das verspricht, eine moderne Kombination der Klassiker *Baldur's Gate* und *Neverwinter Nights* zu werden, und hört sich zu schön an, um wahr zu sein, und ist es am Ende auch nicht.

In der falschen Gilde

Das Abenteuer beginnt *D&D-* und rollenspieltypisch mit der Erschaffung eines Helden. Diesen stellt ihr anhand der Völker Zwerge, Menschen, Elfen, Halb-Elfen und Halblinge sowie der Klassen Kleriker, Kämpfer, Paladin, Waldläufer, Dieb und Zauberer zusammen. Das sind nicht alle Völker und Klassen aus der Regelvorlage, doch zu einem späteren Zeitpunkt wollen die Entwickler die restlichen nachliefern. Noch schnell Punkte auf die Attribute wie Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz, Weisheit, Charisma und Konstitution sowie auf die ersten klassenspezifischen Fertigkeiten verteilt und schon beginnt man mitten in einem Albtraum. Denn der eigene Held wird immer wieder von finsteren Träumen geplagt, in denen ein Dämon lauert, der aber merkwürdigerweise keine bösen Absichten dem Recken gegenüber verfolgt. Warum das so ist, sollt ihr im Verlauf der durchaus interessanten Geschichte herausfinden. Nur so viel sei verraten: Die Gilde, der ihr angehört, scheint etwas Dreck am Stecken zu haben, was die Mitglieder immer wieder in brenzlige Situationen führt, da diese nichts davon ahnen.

Typisch Rollenspiel

Aus einer isometrischen 3D-Perspektive, die sich drehen und zoomen lässt, steuert ihr den Helden und später auch die Gruppenmitglieder durch lauschige 3D-Landschaften wie verträumte Wälder, finstere Höhlen, stinkende Abwasserkanäle, uralte Ruinen und die Straßen der Küstenstadt


Im verschneiten Städtchen Luskan kauft die Heldengruppe auf dem Marktplatz wichtige Ausrüstung ein.


Ein Beholder stellt sich dem Helden entgegen. Dieser Gegner ist aufgrund seiner Magie nicht zu unterschätzen!

DER DUNGEON-MASTER-MODUS

Neben der Solo-Kampagne bietet *Sword Coast Legends* auch einen Editor und die Möglichkeit, als Dungeon Master zu spielen.

Sword Coast Legends möchte das Gefühl aufkommen lassen, das Rollenspielfans haben, wenn sie gemeinsam mit Freunden an einem Tisch sitzen und ein Pen&Paper-Abenteuer spielen. Dazu kann jeder mit dem Editor eigene Geschichten erstellen. Das hört sich jedoch cooler an, als es eigentlich ist, denn die Möglichkeiten sind extrem eingeschränkt. Zwar lassen sich verschiedene Gebiete wie Wälder, Wildnis, Städte oder Dungeons erschaffen, diese werden allerdings zufallsgeneriert. Man selbst hat keine Kontrolle darüber, wie das Gebiet letzten Endes aussehen wird. Der so erstellte Level eines Dungeos lässt sich nun noch mit Fallen spicken oder mit Gegenständen dekorieren. Der Dungeon Master platziert außerdem die Monster, die auftauchen, und bestimmt, worum es geht. Kommen Nichtspieler-Charaktere vor, so kann man diesen rudimentäre Dialoge antexten, die jedoch keine Verzweigungen erlauben. Die Missionen drehen sich immer darum, etwas oder jemanden zu finden oder ein Monster auszuschalten.
Hat man sich auf diese Weise ein Abenteuer erstellt, so lädt man andere dazu ein, mitzuspielen. Diese Mitspieler übernehmen die Rollen der Helden, die das Abenteuer erleben und dessen Ziel erreichen wollen. Der Dungeon Master überwacht das Geschehen und kann jederzeit eingreifen. Durch besonders gelungene Elemente erhält auch der Dungeon Master Punkte, welche er nutzen kann, um neue Monster oder Fallen zu erschaffen. Dabei sollte man aber immer fair vorgehen und den Spielern auch Belohnungen bieten. Denn diese bewerten den Dungeon Master am Ende des Abenteuers, was dazu führt, dass mehr Spieler auf ihn aufmerksam werden und er so an immer mehr Punkte kommen kann, um noch interessantere Abenteuer zu erstellen.
Man muss klar sagen: Der Editor von *Sword Coast Legends* enttäuscht. Hier haben *Neverwinter Nights* Teil 1 und 2 deutlich mehr zu bieten. Es ist schade, dass man die Gebiete nicht händisch und individuell erschaffen kann, und dass es keine verzweigten Dialoge gibt, schränkt einfach zu sehr in dem ein, was man tun kann. Auch dass man keine richtig großen Heldenkampagnen erschaffen kann, enttäuscht. Es lassen sich im Prinzip nur kleine Abenteuer erstellen, die jedoch durchaus Spaß machen, wenn man sie als Dungeon Master mit einer Gruppe von engagierten Spielern erlebt. Mit den richtigen Mitspielern kommt dann tatsächlich ein wenig das Gefühl auf, als würde man ein Pen&Paper-Abenteuer spielen.



Der Spielleiter platziert ein neues Monster in einem Raum, um die Spieler zu überraschen.



Über den Editor erschafft man ein eigenes Spielgebiet und platziert dort Fallen und Monster.

Luskan. Technisch wirkt die Grafik allerdings etwas altbacken. Dafür unterstützt der fantastische Soundtrack die Stimmung, denn er stammt aus der Feder von Inon Zur, der bereits die Musik zu *Dragon Age: Origins* und *Fallout 3* komponierte. Ihr begegnet im Verlauf der Abenteuer Nichtspieler-Charaktere, die zu einem Plausch einladen und Hinweise oder auch mal eine Mission für euch parat haben. In der Wildnis oder den Gängen von Dungeons begegnen euch natürlich zahlreiche Monster, wie sich das für ein Rollenspiel eben gehört. Kommt es zum Kampf, ist es wie im großen Vorbild *Baldur's Gate* möglich, das Geschehen zu pausieren. So lässt sich erst einmal in Ruhe die Lage sondieren und den einzelnen Helden Befehle erteilen. Ein Klick auf einen Feind führt einen Standardangriff durch. Am unteren Bildrand befindet sich eine Leiste, in welcher ihr Spezialfähigkeiten, Gegenstände und Zaubersprüche platziert, um diese während der Auseinandersetzungen taktisch klug einzusetzen. Mit der richtigen Strategie heizt man den Monstern wie Riesenspinnen, Wölfen, Kobolden, Goblins, Riesenschleim, Drow-Elfen oder auch Drachen ordentlich ein. Nach den Kämpfen gibt es Erfahrungspunkte, durch welche die Recken aufsteigen und so an neue Fertigkeitspunkte und weitere Fähigkeiten kommen können. Dies zusammen mit immer besseren Waffen und Rüstungen, die man finden oder kaufen kann, führt dazu, dass die Gruppe immer stärker wird und es mit noch mächtigeren Gegnern aufnehmen kann.

Das ist nicht *D&D*!

So weit hört sich alles nach einem typischen *D&D*-Rollenspiel und einem würdigen Nachfolger für *Baldur's Gate* an. Jedoch merkt man schnell, dass gar nicht so viel *D&D* in *Sword Coast Legends* steckt. Das gesamte Regelwerk ist aufgeweicht und fast bis zur Unkenntlichkeit angepasst, sodass man auch ohne *D&D*-Vorkenntnisse schnell mitspielen kann. Dies merkt man vor allem am Zaubersystem. Während man in der Vorlage nur eine gewisse Anzahl an Zaubersprüchen pro Level und Tag lernen kann, können Zauber in *Sword Coast Legends* so oft gesprochen werden, wie man möchte. Wie in einem MMORPG gibt es eine Abklingzeit, die man abwarten muss, wenn ein Zauberspruch eingesetzt wurde, bevor dieser wieder zur Verfügung steht. Die *D&D*-typische, taktische Komponente, vor dem Abenteuer zu überlegen, welche Zaubersprüche man sich merkt, fällt dadurch weg. Auch das Fertigkeitensystem mit Spezialangriffen funktioniert in *Sword Coast Legends* wie das Zaubersystem. Dadurch fühlen sich die Kämpfe mehr wie eine Art partybasiertes und pausierbares *Diablo* an als nach *D&D*. Ebenso wurde das Regelwerk in Sachen nutzbarer Gegenstände aufgeweicht. Die Restriktionen, dass bestimmte Klassen nur bestimmte Waffen oder Rüstungen nutzen können, sind bei Weitem nicht mehr so streng, wie dies früher der Fall war. Zudem scheint die gewählte Gesinnung des Helden, etwa Chaotisch Böse oder Neutral, keinerlei Auswirkungen auf die Story, die Dialoge oder das verhalten der Gruppenmitglieder zu haben – schade.

Ganz schön redselig

Punkten kann *Sword Coast Legends* dagegen wieder bei den Charakteren. So wie man das etwa aus *Baldur's Gate* 1 und 2 oder *Neverwinter Nights 2* kennt, haben die Gruppenmitglieder eigene Persönlichkeiten, Meinungen und verfolgen zudem eigene Ziele. Zwerg Larethar beispielsweise hat eine schlimme Kindheit hinter sich und geriet in Luskan auf die schiefe Bahn. Er ist ein hervorragender Dieb, legt sich aber manchmal mit den falschen Leuten an. Dennoch ist er im Grunde ein herzensguter Zwerg. Die grummeligen Kommentare, die er immer wieder von sich gibt, oder seine Zankereien mit Zwergenkriegerin Jarhild lockern das Geschehen ungemein auf. Obwohl die Gruppe nur aus vier Helden bestehen kann, kommen auch diejenigen zum Zug, die man im Lager zurücklassen musste. Deren Meinungen zu bestimmten Situationen hört man über einen magischen Stein. Im Verlauf der Handlung trifft man ebenfalls immer wieder auf interessante Charaktere wie eine sprechende Schatzkiste oder einen Fisch, der Untote beschwört. In dieser Hinsicht ist im Spiel also für jede Menge Abwechslung gesorgt. Die Dialoge mit den vielen Nichtspieler-Charakteren reichen zwar nicht an die tiefgründigen Gespräche eines *Dragon Age: Inquisition* oder *The Witcher 3: Wild Hunt* heran, lassen sich aber dennoch gut lesen. Die Hauptstory ist dabei sogar vertont, wenn auch nur auf Englisch. Die Texte dagegen kann man auf Deutsch lesen.

Quests ohne Anspruch

In Sachen Missionsdesign dagegen kann *Sword Coast Legends* nicht wirklich überzeugen. Die Aufträge

Im Verlauf der Geschichte hat der Held immer wieder Albträume von Tod und Verderben. Was hat es damit auf sich?

Gefundene Ausrüstungsgegenstände lassen sich einfach vergleichen, um zu sehen, welche besser sind.

In einer Krypta wehren sich die Helden mit Schwert und Zauberei gegen Horden von Vampiren und anderen Untoten.

laufen nämlich immer nach demselben Schema ab. Findet diesen Gegenstand oder jede Person oder tötet dieses Monster. Wer verschachtelte und so interessante und abwechslungsreiche Aufgaben wie in *The Witcher 3* erwartet, den enttäuscht *Sword Coast Legends,* was aber nicht heißt, dass die Kampagne langweilig ist. Vor allem die Dialoge, die Charaktere und immer wieder interessante Wendungen in der Geschichte motivieren dazu, weiterzuspielen. Man möchte schließlich wissen, wie die Story weitergeht. Die Gebiete, die man besucht, sehen meist atmosphärisch und hübsch aus. Zuweilen bemerkt man aber, dass man diesen oder jenen Ort schon einmal gesehen hat. Das fällt vor allem in Dungeons auf, die sich manchmal in Sachen Aussehen wiederholen. In den vielen Verliesen, Höhlen und Ruinen sollte man zudem immer vorsichtig unterwegs sein. Denn überall könnten tödliche Fallen versteckt sein. Gut, wenn ein Held in der Gruppe ist, der Fallen entdecken und entschärfen kann. Geheimtüren und -schalter, die es immer wieder zu finden gibt, lockern das Geschehen zusätzlich auf.

Das darf nun wirklich nicht sein!

Einige der Kämpfe – vor allem die gegen Bossgegner – haben es im Spiel durchaus in sich. Hier sollte man sich die richtige Taktik zurechtlegen, um den Sieg davontragen zu können. Alternativ schaltet man die Party-KI ein, durch welche die Helden eigenständig Fähigkeiten, Zauber und Gegenstände einsetzen. Dadurch werden die Kämpfe deutlich einfacher – dafür spielt sich *Sword Coast Legends* dann noch mehr wie ein Action-Rollenspiel. So lässt sich aber Frust vermeiden, wenn man mal wieder einen Bosskampf nicht geschafft hat. Denn hat man vor einem solchen abgespeichert, muss man gegen ihn antreten. Es gibt nämlich nur einen einzigen Speicherstand pro erstelltem Charakter – eine Entscheidung, die in einem Rollenspiel, in dem man verschiedene Dinge ausprobieren möchte, absolut unverständlich ist!

Es gibt noch mehr zu tun!

Sword Coast Legends bietet neben der eigentlichen Kampagne noch einen Dungeon-Crawl-Modus. In diesem betritt man alleine und ohne Party einen zufallsgenerierten Dungeon, durch den man sich durchkämpft. Dies ist in einem Multiplayer-Modus machbar, in welchem man mit anderen Spielern das Abenteuer erlebt. Generell legt das Rollenspiel viel Wert auf Mehrspieler-Spaß. Neben dem Dungeon-Master-Modus, den wir in unserem Kasten vorstellen, existiert weiterhin die Möglichkeit, in die Abenteuer von Freunden zu springen und diese zu unterstützen. Alles, was man dort erspielt, kann man jedoch nicht mit ins Solospiel übernehmen. Das bedeutet, selbst wenn man Hunderte an Gegnern ausschaltet, steigt man deswegen nicht im Level auf.

Da hätte mehr draus werden können

Sword Coast Legends ist alles andere als ein schlechtes Spiel. Es ist nur irgendwie kein *D&D*-Rollenspiel und nicht der erhoffte *Baldur's Gate*-Nachfolger. Wer so etwas erwartet, sollte sich auf eine Enttäuschung einstellen. Fans seichterer Rollenspielkost, die weniger Wert auf eine authentische *D&D*-Erfahrung legen und denen eine penible Umsetzung der Regeln schnuppe ist, haben mit *Sword Coast Legends* sicher viel Spaß. Denn die Kampagne ist vom Umfang her gut, die Story ist gelungen und die Charaktere wissen zu überzeugen. Selbst wenn sich das Kampfsystem etwas wie *Diablo* anfühlt, es bietet noch immer genug taktische Elemente, die vor allem Einsteiger in das Genre fordern dürften. ❑

MEINE MEINUNG

Andreas Bertits

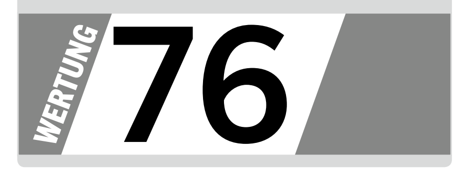


„Gut, aber definitiv kein *Baldur's Gate*!"

Ich hatte mich im Vorfeld sehr auf *Sword Coast Legends* gefreut. Als alter *D&D*-Hase, der einen großen Teil seiner Kindheit und Jugend mit dem Pen&Paper-Rollenspiel sowie den diversen Computerspielen verbrachte, hatte ich mir vorgestellt, mit *Sword Coast Legends* ein modernes *Baldur's Gate* mit dem Editor aus *Neverwinter Nights* geliefert zu bekommen. Doch genau das ist es nicht. Die *D&D*-Regeln sucht man mit der Lupe und der Editor bietet viel zu wenig Möglichkeiten, um komplexe und einzigartige Abenteuer zu erschaffen. Dennoch hatte ich mit dem Spiel viel Spaß. Denn blendet man *D&D* aus, steckt doch ein ordentliches Rollenspiel in *Sword Coast Legends* mit einer spannenden Geschichte, tollen Charakteren und einem Kampfsystem, das zwar actionlastig, aber trotzdem taktisch ist. Wenn die Entwickler jetzt noch dem Editor deutlich mehr Funktionalität verschaffen, dann machen die selbst erstellten Dungeon-Master-Abenteuer noch mehr Laune.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende Geschichte
- ➕ Interessante Charaktere
- ➕ Viele hübsche Orte
- ➕ Gelungene Atmosphäre
- ➕ Dungeon-Master-Modus
- ➕ Einsteigerfreundliches Gameplay
- ➕ Toller Soundtrack
- ➖ *D&D*-Regeln viel zu aufgeweicht
- ➖ Kampfsystem zu actionlastig
- ➖ Zaubersystem hat kaum noch *D&D*-Elemente
- ➖ Editor bietet viel zu wenig Möglichkeiten
- ➖ Nur ein einziger Speicherstand pro Charakter



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5: Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization: Beyond Earth – Getestet in Ausgabe: 11/14
Zivilisationsaufbau auf einem Alien-Planeten. Pflicht: der DLC *Rising Tide*

Publisher:	2K Games
Wertung:	87



Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

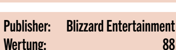
Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--

Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm – Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

NEUZUGANG **+ Starcraft 2: Legacy of the Void** – Getestet in Ausgabe: 12/15
Das eigenständig lauffähige Finale bringt die Story zu einem tollen Abschluss.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88



Total War: Attila
Getestet in Ausgabe: 03/15
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen. Damit einher gehen hohe Hardware-Anforderungen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	88



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

+ XCOM: Enemy Within – Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

NEUZUGANG

STARCRAFT 2: LEGACY OF THE VOID

Mal ehrlich: Müssen wir da überhaupt drüber diskutieren?

Die Pro-Argumente
Die 22 Missionen sind umfangreich, klasse inszeniert und kurzweilig. Top: Protoss-Einheiten lassen sich konfigurieren und ihr schaltet nützliche Boni frei. Neben dem tollen Mehrspielermodus sind auch erstmals Koop-Einsätze enthalten.

Die Contra-Argumente
Das Story-Finale ist befriedigend, aber kitschig. Gameplay-technisch gibt es wenige Überraschungen und der Schwierigkeitsgrad ist auf „Normal" erneut zu niedrig.

Das Ergebnis
Alle sind sich einig: *Legacy of the Void* ist genauso empfehlenswert wie der Rest von *Starcraft 2*.



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 – Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

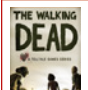
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE – Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83

The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

+ The Walking Dead: Season 2 – Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

Publisher:	Telltale Games
Wertung:	79

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

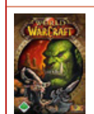


Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

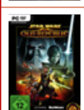
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

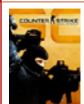
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92

NEUZUGANG



Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

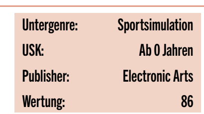
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.



Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2016: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/15
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist dank neuer Kollisionen und fantastischer Zweikämpfe unvergleichlich. Das beste *PES* seit Jahren, auch wenn die PC-Version optisch den Konsolenfassungen hinterherhinkt.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87

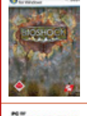


Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

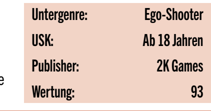
Untergenre:	Sportspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.



Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!



Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

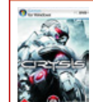
+ Borderlands: The Pre-Sequel! Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

Publisher:	2K Games
Wertung:	85



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

+ Far Cry 4 Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85

NEUZUGANG

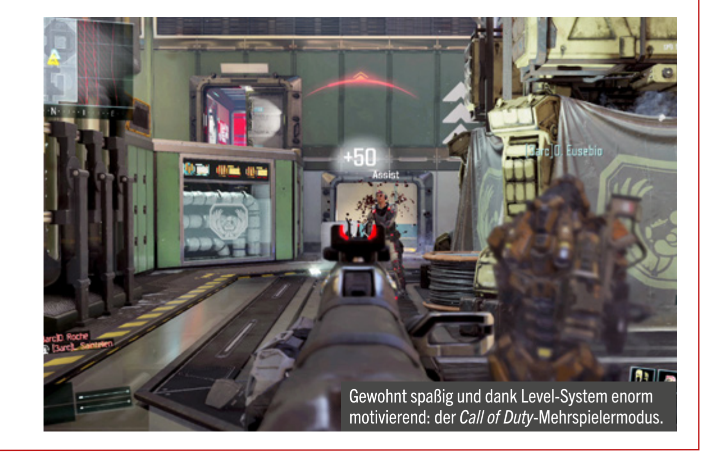
CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

Jedes Jahr ein neues *Call of Duty*: Verdrängt Treyarchs Baby Infinity Wards jüngsten Spross aus der Mehrspieler-Shooter-Liste? Wir haben abgestimmt.

Die Pro-Argumente
Black Ops 3 schnürt ein irres Paket für Multiplayer-Fans. Der Zombie-Modus für vier Spieler ist fast schon ein eigenständiges Spiel und die große Auswahl an Modi und Maps sorgt für viel Abwechslung. Ein Turnier-Modus und der Neuzugang namens „Safeguard" betonen das Teamspiel. Mit den fest definierten Charakterklassen gibt es jetzt eine Auswahl an stark unterschiedlichen Spielstilen. Die gewohnt motivierenden Freischaltungen sind aber natürlich immer noch vorhanden.

Die Contra-Argumente
Das Übliche – so lassen sich die Negativpunkte zusammenfassen. Cheater vermiesen zuweilen den Spaß am Spiel und die Spawnpunkte nach dem virtuellen Ableben sind nicht immer fair gesetzt. Wer die Vorgänger gespielt hat, entdeckt zudem nur eine Handvoll Neuerungen.

Das Ergebnis
Mit fünf zu zwei Stimmen schafft es *Black Ops 3* in den EKF.



Gewohnt spaßig und dank Level-System enorm motivierend: der *Call of Duty*-Mehrspielermodus.

DIVINITY: ORIGINAL SIN – ENHANCED EDITION



Für manch einen war *Divinity: Original Sin* das beste Rollenspiel 2014. Wir waren beim Test in Ausgabe 08/14 anderer Meinung und auch Entwickler Larian Studios sah noch Raum für Verbesserungen. Die kostenlos nachgeschobene *Enhanced Edition* behebt einige Kritikpunkte am Originalspiel. So lässt sich die Kamera jetzt frei drehen, wodurch die nervige Suche nach schwer sichtbaren Schaltern erleichtert wird. Zudem wird das Charaktersystem durch neue Skills und Zauber aufgebohrt; eure Helden können jetzt etwa zwei Waffen gleichzeitig tragen. Wer den Koop-Modus zu zweit an einem PC erleben will, hat dazu durch den neuen Splitscreen-Modus Gelegenheit. Allerdings sind dafür zwei Gamepads nötig. Die Steuerung hat Larian Studios gut an den Controller angepasst. Wer das Spiel auf einem Fernseher spielt, wird sich über die angepassten Schriftarten und die optimierte Benutzeroberfläche freuen, die auch aus der Ferne gut lesbar ist. Sind euch die taktischen Rundenkämpfe zu schwer, dürft ihr den neuen niedrigen Schwierigkeitsgrad auswählen, für Profis gibt es härtere Alternativen. Darüber hinaus hat Larian Studios alle Dialoge auf Englisch vertont und Übersetzungsfehler in den deutschen Texten verbessert. Zusammen mit einem leicht angepassten Story-Ende und neuen Quests sind das mehr als genug (kostenlose!) Änderungen, um eine nachträgliche Aufwertung um zwei Punkte zu rechtfertigen.


Die dynamische Splitscreen-Option behält beide Helden plus eventuelle KI-Begleiter im Blick.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



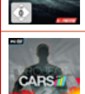
Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

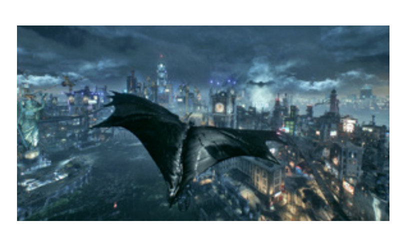
Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

BATMAN: ARKHAM KNIGHT (NACHTEST)



Vier Monate hat Rocksteady an der schlecht optimierten PC-Version des letzten *Batman*-Abenteuers gewerkelt. Seit Ende Oktober ist das Spiel wieder auf Steam erhältlich – die Verbesserungen muss man aber mit der Lupe suchen. Je nach Rechner-Konfiguration kommt es weiter zu Rucklern, besonders in Verbindung mit den Nvidia-Gameworks-Effekten. Eine Grafikkarte mit 4 GB Speicher ist Pflicht, um das Spiel in seiner ganzen Pracht zu genießen. Doch selbst die höchsten Grafikdetails rechtfertigen keine 12 GB RAM, welche die Entwickler unter Windows 10 empfehlen. Der Speicherbedarf von *Arkham Knight* ist absurd hoch, egal auf welchen Einstellungen. Auf unseren Redaktions-PCs lief das Action-Adventure nach den vielen Patches tatsächlich besser als zuvor, doch flüssige 60 Fps erreichten auch wir nur in Ausnahmefällen. Besitzer von SLI-Systemen mit zwei Grafikkarten gucken übrigens komplett in die Röhre. So wird ein tolles Spiel mit großartiger Story weiter von der schwachen Technik zu Fall gebracht.

WERTUNG 77

NEUZUGANG

FALLOUT 4

Nach fast sieben Jahren wird es Zeit für *Fallout 3*, seinem Nachfolger Platz zu machen. Oder?

Die Pro-Argumente

Fallout 4 bietet mehr und vor allem bessere Action als der Vorgänger. Dazu ist die Spielwelt ein virtuelles Wunder, selten hatten wir in einem Spiel so viel Spaß am Erkunden, Looten und Aufleveln. Das umfangreiche Crafting allein beschäftigt viele Stunden.

Die Contra-Argumente

Bethesda hat den Anteil der Rollenspiel-Elemente im Nachfolger heruntergefahren, Entscheidungen, Dialoge und Charaktersystem bieten weniger Tiefe als zuvor. Außerdem hat die Maus-Tastatur-Steuerung am PC so einige Macken, speziell in Menüs.

Das Ergebnis

Lange haben wir diskutiert und argumentiert, doch am Ende ist sich die Redaktion einig: *Fallout 4* gehört momentan zu den absoluten Spitzenspielen und ist definitiv eine Empfehlung wert, auch wenn der Vorgänger in manchen Belangen besser war. Der ist inzwischen aber nur noch mit installierten Mods spielenswert.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

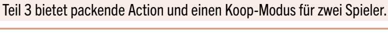
Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

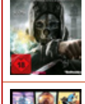
+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

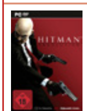


Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steam-punk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

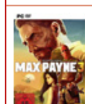
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

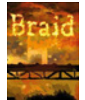


The Evil Within
Getestet in Ausgabe: 11/14
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	90

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



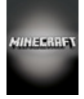
Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

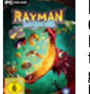


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



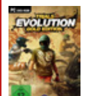
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

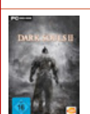


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

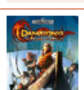


Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87

NEUZUGANG



Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zulasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	89



Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 3: Wild Hunt
Getestet in Ausgabe: 06/12
Das Finale der Hexer-Saga um Monsterjäger Geralt führt euch in eine riesige, frei begehbare Welt. Mehr als 100 Stunden feinste Rollenspiel-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik garantiert!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



Heiße Weihnacht

Die PC-Games-Redaktion präsentiert euch 30 geniale Geschenkideen fürs Fest, die ihr mit etwas Glück sogar gewinnen könnt!

Stress beim Weihnachts-Shopping? Nicht mit uns! Auf den folgenden Seiten findet ihr alles, was große und kleine Technikfans begeistert! Gaming-Hardware, Spiele, Filme, Heimkino-Zubehör und spaßige Gadgets für den Gabentisch. Das Beste daran: Ihr könnt viele dieser und weitere Produkte von den hier genannten Herstellern in unserem großen Online-Gewinnspiel abstauben: Besucht www.pcgames.de und haltet die Augen nach den hier abgebildeten Produkten offen. Wenn ihr eines findet, genügt ein Klick darauf und ihr gelangt zur Gewinnspielseite mit den Teilnahmebedingungen. Die große Advents-Schnitzeljagd beginnt am **25.11.2015** und endet am **23.12.2015**. Teilnehmen können alle Besucher unserer Internetseite www.pcgames.de. Wir wünschen unseren Lesern viel Spaß beim Stöbern in den Geschenketipps, viel Glück beim Gewinnspiel und natürlich frohe Weihnachten!

Teufel Cinebase

WEB: www.teufel.de **PREIS:** € 599

Die Cinebase von Teufel steht für ein gewaltiges, klanglich einhüllendes Sounderlebnis. Das High-End-Sounddeck ist die stärkste Antwort auf flachen TV-Sound. Alle stehen drauf: euer Flachbildschirm und echte Kinofans. Dank HDMI-Anschlüssen, Bluetooth und weiteren Steckplätzen für optische oder koaxiale Verbindungen lässt sich die Cinebase kinderleicht in jedes bestehende Wohnzimmer-Setup einbinden. Bei der komfortablen Steuerung aus der Ferne hilft neben der mitgelieferten Fernbedienung auch HDMI-CEC, wodurch das Soundbrett mit der TV-Bedienung gesteuert wird – einfacher geht es nicht! Wer sich zu lange über den monotonen Sound des eigenen Fernsehers geärgert hat, taucht mit der Cinebase in eine völlig neue Klangwelt ein: Insgesamt sechs Lautsprecher sorgen in Kombination mit zwei Jet-Engine-Subwoofern für ein mitreißendes Kinofeeling, das man so schnell nicht mehr missen möchte. Dank Sonic Emotion Absolute 3D Technologie beweist die Teufel Cinebase darüber hinaus, dass man für einen raumfüllenden Surround-Sound ohne Effekthascherei kein sperriges 5.1-Lautsprecher-Set braucht.





AUS GUTEM GRUND GRUNDIG

Die Winteredition von Grundig

WEB: www.grundig.de **PREIS (ZOLL):** € 499 (32), € 629 (43), € 749 (49), € 999 (55)

Überzeugende Bildperformance kombiniert mit einem attraktiven Preis-Leistungs-Verhältnis: Das ist die neue Winteredition von Grundigs Vision-6-Serie. Die Fernseher sind in vier Zollgrößen (32, 43, 49 und 55) erhältlich, pfeilschnell dank Dualcore-Prozessoren und Smart Inter@ctive TV 3.0-Betriebssystem und dabei kinderleicht zu bedienen. Neben den nach vorne abstrahlenden Lautsprechern mit DTS StudioSound HD-Technologie und 40 Watt Ausgangsleistung für besten Klang sorgt der HD-Triple-Tuner für umfangreiche Empfangsmöglichkeiten, inklusive USB Recording 2.0 mit Permanent-Timeshift-Funktion. Mit den Vision 6 Full-HD-TVs der Winteredition beschenkt ihr euch gleich doppelt: Neben brillanten Bildern dürft ihr euch über zusätzliche 24 Monate Weihnachtsgarantie freuen! Aktionszeitraum: 15. November bis 16. Januar.



Acer Predator Z35 Gaming-Monitor

WEB: www.acer.de **PREIS:** € 1.099

Gamer, die schon immer Teil des Games sein wollten, haben mit dem Acer Predator Z35 nun alle Möglichkeiten dazu! Mit seinem beeindruckenden 35-Zoll-Format und dem Curved-Design zieht der Gaming-Monitor jeden Gamer wortwörtlich ins Spielgeschehen. Dabei stellt das Ultra-Display Spiele in scharfem Full HD und dank 100 % sRGB-Farbraumabdeckung in lebendigen Farben dar. Für ein reibungsloses Spielerlebnis sorgt die NVIDIA® G-Sync™-Technologie, die lästiges Ruckeln und Tearing-Effekte eliminiert. Wer beim Gaming an der Konkurrenz vorbeiziehen will, kann den Z35 zudem auf eine blitzschnelle Bildwiederholfrequenz von 200 Hz übertakten. Dadurch erspäht ihr Feinde, bevor ihr entdeckt werdet. Für eine kristallklare Darstellung bei hohen Wiederholungsraten lässt sich auf Wunsch NVIDIA® ULMB™ (Ultra Low Motion Blur) zuschalten. Hinzu kommen aggressives Design, kinoreifer DTS® Sound und erweiterte Einstellungsoptionen dank der Predator-GameView-Technologie, die den Predator Z35 zum idealen Gaming-Monitor machen – für alle, die die Kontrolle übernehmen wollen.





Samsung SSD 850 PRO

WEB: www.samsung.com **PREIS:** € 638,74

Zusammen mit Samsung Electronics verlosen wir eine SSD 850 PRO mit einer Speicherkapazität von 1 TB. Die SSD ist der perfekte Begleiter für alle Anwender, die höchste Anforderungen an ihr Speichermedium stellen. Neben einer Belastbarkeit von bis zu 80 GB an Schreibdaten pro Tag, integrierter Verschlüsselung nach AES 256 Bit und einer hohen Energieeffizienz hat die SSD 850 PRO vor allem hinsichtlich der Performance einiges zu bieten: Die sequenzielle Leseleistung der SSD 850 PRO erreicht bis zu 550 MB/s, die Schreibleistung bis zu 520 MB/s. Die zufällige Leseleistung beträgt bis zu 100.000 Input/Output-Operationen pro Sekunde (IOPS), die Schreibgeschwindigkeit bis zu 90.000 IOPS. Für alle Liebhaber von hohen Geschwindigkeiten und kompromissloser Leistung ein absolutes Muss!



NVIDIA SHIELD Android TV

WEB: http://shield.nvidia.de **PREIS:** € 199,99

Ihr seid auf der Suche nach einer leistungsstarken Set-Top-Box fürs Wohnzimmer? Dann werdet ihr bei der NVIDIA SHIELD Android TV fündig. Die kleine Smart-TV-Box ist bis zu 34 Mal schneller als andere Medien-Streamer. Sie kann als Einzige Ultra-HD-4K-Inhalte (u. a. von YouTube und Netflix) flüssig mit 60 Bildern pro Sekunde auf den Fernseher zaubern. Darüber hinaus bietet SHIELD Gaming-Unterhaltung vom Feinsten: Neben zahlreichen, speziell angepassten Next-Gen-Android-Games unterstützt SHIELD ATV den neuen On-Demand-Cloud-Gaming-Dienst GeForce NOW. Das „Netflix für Spiele" ermöglicht unbegrenztes Streamen von mehr als 60 populären PC-Spielen ohne Wartezeiten. Jeder Konsole liegt ein griffiger Gaming-Controller bei, optional sind eine schicke Fernbedienung sowie ein hochwertiger Standfuß aus Metall erhältlich.



NVIDIA SHIELD Tablet K1

WEB: http://shield.nvidia.de **PREIS:** € 199

So viel Tablet fürs Geld gab es selten: Für 199 Euro bekommt ihr das neue SHIELD Tablet von NVIDIA. Es handelt sich um ein 8-Zoll-Tablet mit 1.920x1.200-Full-HD-Touchscreen. SHIELD hat ordentlich Dampf unter der Haube, denn im Inneren werkelt einer der schnellsten Mobilprozessoren, der Tegra-K1-Prozessor von NVIDIA mit 192 Grafikrecheneinheiten. So ist das Allround-Gerät insbesondere für Gamer interessant! Wie der große Bruder SHIELD Android TV (siehe Artikel) lässt sich auch über das SHIELD Tablet der neue On-Demand-Cloud-Gaming-Dienst GeForce NOW mit echten Blockbuster-Titeln wie *The Witcher 3*, *Batman: Arkham Origins* oder *Ultra Street Fighter IV* nutzen. Die Muskeln spielen lässt das handliche Gerät aber auch bei Android-Games der neuesten Generation in nie da gewesener Grafikpracht. Damit der volle Spielspaß aufkommt, bietet NVIDIA optional ein Gamepad – den SHIELD Controller – an. Wer will, kann einen Fernseher per HDMI verbinden und die Games auf dem großen Bildschirm zocken.



Nerf N-Strike
Elite XD Modulus Blaster

WEB: hasbro.de **PREIS:** € 79,99

Mit dem Modulus von Nerf baut ihr euren eigenen Blaster! Ihr möchtet ein Doppel-Magazin, einen einklappbaren Griff oder ein anderes Zielfernrohr? Kein Problem, der Modulus Blaster lässt sich beliebig zerlegen und durch alternative Bauteile modifizieren. Neben dem Blaster an sich, der alleine bereits 30 unterschiedliche Kombinationsmöglichkeiten bereithält, stehen vier Erweiterungspakete (separat erhältlich) bereit. Insgesamt eröffnen sich somit mehr als 1.000 Möglichkeiten, euren eigenen Nerf-Blaster zusammenzustellen. Der Modulus muss an regnerischen Tagen außerdem nicht aus der Hand gelegt werden. Nutzt die Auszeit, um euch eine neue Konfigurationen auszudenken oder kleine Wettbewerbe zu veranstalten: Wer baut den größten Blaster oder wer kann ihn am schnellsten zerlegen und wieder zusammensetzen? Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!



Die Besten zum Fest!
Neue Sammelboxen
zu Weihnachten

WEB: www.fox.de **PREIS:** € 14,99 (KEVIN), € 29,99 (ROCKY), € 29,99 (PREDATOR)

Auch dieses Weihnachten präsentiert euch 20th Century Fox Home Entertainment Kultfilme in attraktiven Sammelboxen: Der Weihnachtsklassiker *Kevin – Allein zu Haus* mit Macaulay Culkin erstrahlt dank 4K-Transfer in neuer Bildqualität und kommt im Doppelpack mit dem zweiten Teil *Kevin – Allein in New York*. Pünktlich zum 40-jährigen Jubiläum des Boxer-Epos von Sylvester Stallone gibt es mit *Rocky – The Complete Saga* das ultimative Fanpaket für alle Freunde des Champions: alle sechs Teile der Reihe inklusive Bonusmaterial und nie gezeigter Interviews. Nicht zu vergessen die nagelneue *Predator 1-3 Collection* mit allen drei Teilen der Sci-Fi-Horrorreihe in ungeschnittener Fassung!



WLAN überall!
devolo dLAN 1200+ WiFi ac

WEB: www.devolo.de **PREIS:** € 189,99

Mit bis zu 1,2 Gbit/s im Heimnetzwerk – der devolo dLAN 1200+ WiFi ac verbindet das schnellste WLAN mit dem leistungsstärksten Powerline-Heimnetz, ganz einfach an jeder Steckdose. Das Flaggschiff der dLAN-1200-Generation sorgt für eine ideale Verbindung – über WLAN mit allen mobilen oder per Kabelverbindung mit stationären Endgeräten im Haus. Smartphones, Tablets, Spiele-Konsolen und Notebooks sind so jederzeit perfekt mit dem Internet verbunden, genauso wie eure moderne Unterhaltungselektronik und smarte Haustechnik. Der devolo dLAN 1200+ WiFi ac ist voll kompatibel zu den dLAN 200-, dLAN 500- und dLAN 650-Modellen sowie allen Powerline-Adaptern, die dem HomePlug AV(2) Standard entsprechen. Die WLAN-Übertragung ist abwärtskompatibel bis WiFi n.



nerdytec
Couchmaster ®
NERDTRON

WEB: www.nerdytec.com **PREIS:** € 249

Nutzt eure Couch! Mit dem Couchmaster ® von nerdytec erlangt ihr auf bequeme Weise von eurem Sofa aus die volle Kontrolle über eure Lieblings-Games oder könnt auch gemütlich durch das Netz surfen. Die optimal durchdachte Unterlage für Maus und Tastatur wurde mit feinen Details ausgestattet und bietet neben ausreichend Stauraum für alle Peripherie-Kabel auch Anschlussmöglichkeiten für diese, um so den Couchmaster ® mit nur einem Kabel mit eurem PC zu verbinden. Das geschieht durch einen im Inneren verbauten USB-3.0-Hub, der durch das mitgelieferte 5-m-Kabel mit einem freien USB-3.0-Port am Computer verbunden wird und Power für bis zu vier Eingabegeräte oder ein Headset bietet. Ausreichend Taschen mit Stauraum für Maus und weiteres Gaming-Zubehör oder Getränke sind ebenfalls vorhanden und frei positionierbare Handballenkissen bieten die beste Haltung beim Zocken. Zu gewinnen gibt es den Couchmaster ® in der limitierten „NERDTRON" Edition im Gesamtwert von 249 Euro (ohne Peripherie).



Creative MUVO mini

WEB: www.creative.com **PREIS:** € 59,99 UVP

Genießt überall tollen Klang, bei Wind und Wetter! Der mit Schutzart IP66 bewertete MUVO mini ist nachweislich gegen Wettereinflüsse geschützt und damit bei jedem Wetter perfekt für die Nutzung im Freien geeignet. Die beiden Fullrange-Mikrotreiber des MUVO mini sorgen für glasklaren Stereo-Sound und die besonders große Front-Bassmembran liefert eindrucksvolle Bässe. Der kompakte Lautsprecher enthält sogar ein unsichtbares Mikrofon, mit dem ihr Anrufe annehmen können. Mit der praktischen Tap-&-Play-Funktion via NFC und Bluetooth könnt ihr eure Musik jetzt ganz bequem über Bluetooth oder den Aux-Eingang für analoge Geräte streamen. Der eingebaute Akku ermöglicht bis zu zehn Stunden kabellose Wiedergabe und lässt sich ganz bequem per Mikro-USB-Anschluss mit den meisten USB-Ladegeräten aufladen.



Corsair STRAFE RGB Silent

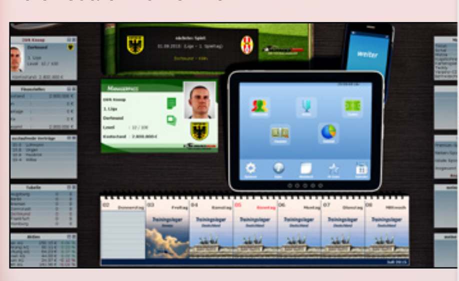
WEB: www.corsair.com **PREIS:** € 159,99

Die STRAFE RGB Silent Tastatur zeichnet sich durch extrem geräuscharme mechanische Tastenschalter und eine dynamische Multicolor-Lichteffektsteuerung aus. Die Tastatur ist bis zu 30 % leiser als andere mechanische Gaming-Tastaturen, ohne Abstriche bei Geschwindigkeit, Tastengefühl und Reaktionsgeschwindigkeit zu machen. Auch bei der sonstigen Ausstattung muss man keinerlei Kompromisse in Kauf nehmen. Dank USB-Passthrough-Anschluss werden Maus, Headset oder USB-Stick einfach über das Keyboard mit dem PC verbunden. Austauschbare FPS- und MOBA-Tastenkappen rüsten die STRAFE RGB Silent ganz einfach für euer Lieblingsgenre und bieten ein optimales Tippgefühl sowie verbesserte Griffigkeit. Damit eure Hände auch bei längeren Spielsitzungen nicht ermüden, kommt das Keyboard mit einer abnehmbaren Softtouch-Handballenablage und dank der praktisch unbegrenzten Anpassbarkeit der Lichteffekte sieht die Tastatur genauso toll aus wie man damit spielt.

Torchance 2016 DER FUSSBALLMANAGER

WEB: www.torchance.de **PREIS:** € 29,99

Das einstige Indie-Projekt *Torchance* von 2tainment gilt als eines der führenden Fußballmanager-Spiele für den PC und steht seit seinem Erscheinen fast durchgehend in der Top 3 der Sportmanagement-Titel bei Amazon Deutschland. Die umfangreichen Verbesserungen und neuen Inhalte wie das Livespiel machen die neueste Version *Torchance 2016* zum absoluten Muss für Fans: Der Weg von der 8. Liga bis an die Weltspitze überzeugt durch ausgefeilte Management-Funktionen, vom Stadionausbau über den Transfermarkt bis hin zum Ticketpreis im Vorverkauf. Für den optimalen Start in die Fußball-Saison wurde ein Trikot-Designer integriert und dank des umfangreichen Editors kann die aktive Community jederzeit Änderungen an Spieler- und Vereinsdaten vornehmen.







Grundig M 2300 DAB+

WEB: www.grundig.de **PREIS:** € 399

Mit ihrer klassischen Form ist die hochwertige Kompaktanlage von Grundig eine Zierde für jedes Wohnzimmer. Das Gehäuse des Verstärkers aus teilweise gebürstetem Metall und die edlen Boxen aus Holz passen geradezu perfekt zu jedem Interieur und benötigen dank ihrer schlanken Maße auch kaum Platz im Schrank. Dabei muss sich das Soundsystem hinsichtlich der Klangqualität und Leistung keineswegs vor großen Anlagen verstecken und ist dennoch kinderleicht zu bedienen. Auch bei der Ausstattung und den Anschlüssen bleiben keine Wünsche offen. Erlebt glasklaren Hörgenuss von CDs, USB-Laufwerken, Bluetooth (mit NFC), UKW oder per Digitalradio mit DAB/DAB+. Der kompakte, aber leistungsfähige Verstärker (PMPO 450 Watt) sorgt mit starken, zweimal 50 Watt RMS Ausgangsleistung inklusive Dynamic Bass Boost und fünf fest programmierten Equalizer-Einstellungen dafür, dass eure Musik stets perfekt in Szene gesetzt wird.

Angelbird SSD2GO PKT

WEB: www.angelbird.com **PREIS:** ab € 199,90

Schnell, geräuschlos, unempfindlich und energieeffizient: Mit der SSD2GO PKT vereint Angelbird all diese Vorteile in einem ganz besonders kompakten Speicherwunder. Die SSD ist mit OS X, Windows und Linux kompatibel, kleiner als eine Kreditkarte und wiegt lediglich 50 Gramm. Das Gehäuse besteht aus massivem Aluminium, anschlussseitig setzt die SS2GO PKT bereits auf den neuesten Standard von USB 3.1 Type C Gen-2 mit 10Gb/s. Für optimale Kompatibilität werden 2x USB-3.1 Typ C-Kabel mitgeliefert: Type C auf C & Type C auf A.

- 256 GB, 512 GB
- Datendurchsatz: bis zu 560 MB/s
- TRIM Support am Mac – ab 10.6 Snow Leopard
- USB 3.1, Type C, Gen 2, 10 Gb/s
- 7 x 4 x 0,9 cm
- Splash-, Dust-, Temperature-, Magnet-, X-ray-, Shock-Proof
- Personalisierbar



Mionix Nash 20 und Mionix Naos 8200

WEB: www.mionix.net **PREIS:** € 119,99 (HEADSET), € 89,99 (MAUS)

It's all about the Craftsmanship: Das ausgezeichnete Nash 20 ist ein geschlossenes, analoges Gaming-Headset mit passiver Umgebungsgeräuschunterdrückung. Die vierfache Gummibeschichtung sorgt für eine angenehme Haptik und unterstreicht das klare Design. Passend dazu liefert Mionix die Naos 8200 Laser-Gaming-Maus. Die Kombination aus High-End-Komponenten und der preisgekrönten, ergonomischen Form machen die Mionix Naos 8200 zum neuen Standard im Bereich hochwertiger Gaming-Mäuse. Als Weihnachtsspecial bietet Mionix in seinem Webshop zwischen dem 25. November und dem 24. Dezember allen Lesern **20 Prozent Rabatt** auf seine gesamte Produktpalette. Einfach beim Check-out auf **www.mionix.net** den Gutscheincode **MioniXmas** eingeben und beim Schenken auch noch sparen!

Grand Ages: Medieval von Kalypso Media

WEB: www.grandages.com **PREIS:** € 39,99 (PC), € 59,99 (PS4)

Wir schreiben das Jahr 1050 nach Christus und die Entwicklung Europas schreitet mit Riesenschritten voran. Neue Gebiete werden erschlossen und Handelsrouten errichtet. Im Echtzeitstrategiespiel *Grand Ages: Medieval* steigt ihr vom einfachen Bürgermeister einer kleinen Siedlung zum Herrscher über ganz Europa auf: von Skandinavien bis Nordafrika und von Portugal bis zum Kaukasus. Auch der Nahe Osten wird sich eurem Einfluss nicht entziehen können. Sammelt Ressourcen, trefft andere Völker und gelangt durch geschickten Handel und Expansion zu Reichtum! Ihr gründet blühende Städte, forscht nach neuen Technologien, trotzt den Angriffen der Barbaren, sichert eure Handelsrouten und erobert fremde Ländereien. Erlebt eine spannungsgeladene Kampagne inklusive aufwendig gestalteter Zwischensequenzen. Wahlweise könnt ihr auch eure eigenen Regeln im freien Spiel bestimmen oder eure Fähigkeiten im Mehrspielermodus mit bis zu acht Spielern messen!

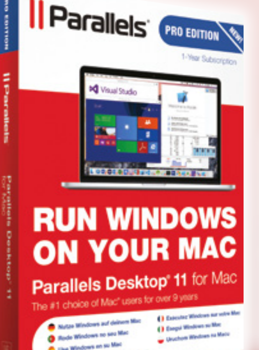


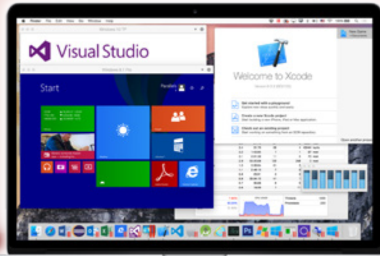
Parallels Desktop für Mac Pro Edition

WEB: www.Parallels.com **PREIS:** € 79,99 (STANDARD), 99,99 (PRO UND BUSINESS/P.A.)

Ihr liebt die Arbeit mit eurem Mac, müsst aber trotzdem gelegentlich Windows- oder Linux-Programme nutzen? Ihr entwickelt Software und wollt das Ergebnis gleichzeitig auf unterschiedlichen Plattformen testen? Dank der neuen *Parallels Desktop für Mac Pro Edition* ist das kein Problem: Ohne Neustart könnt ihr mit einem Klick zwischen mehreren virtuellen Rechnern, auf denen unterschiedliche Windows-, Linux- oder Mac-Versionen laufen, hin und her wechseln. Power-User müssen dabei keine Kompromisse fürchten: Jede virtuelle Maschine greift auf bis zu 64GB vRAM und 16vCPUs zurück – mehr als genug Leistung selbst für anspruchsvolle Anwendungen und sogar Spiele. Beliebte Entwicklertools wie Visual Studio, Docker oder Vagrant lassen sich mühelos integrieren.

Mehr Infos: http://blog.parallels.com/de/





* Infos zu den unterstützten Gastbetriebssystemen unter: http://www.parallels.com/de/products/desktop/resources/



FRITZ! ist zu Hause

WEB: www.avm.de **PREIS:** € 194 (FRITZ!BOX), € 59 (FRITZ!FON), € 99 (FRITZ!WLAN REPEATER)

Lehnt euch entspannt zurück und genießt den vollen Heimnetzkomfort! Die vielfach ausgezeichnete **FRITZ!Box 7490** sorgt mit innovativer Spitzentechnologie für ultraschnelle Verbindungen an jedem Anschluss und deckt mit vielen Extras alle Kommunikationswünsche rund um Internet, Telefonie und Netzwerk ab. Als ideale Ergänzung bietet **FRITZ!Fon C4** Telefonate in HD-Qualität, zahlreiche Multimediafunktionen und Internetdienste sowie Musik- und Smart-Home-Steuerung. Schnell und einfach ins Heimnetz integriert und sofort einsatzbereit. Genießt euer Lieblingsprogramm, wo ihr möchtet. Denn **FRITZ!WLAN Repeater DVB-C** bringt das TV-Programm auf Smartphone, Tablet und andere Geräte im Heimnetz und sorgt gleichzeitig für mehr WLAN-Reichweite mit rasantem WLAN AC im 2,4- und 5-GHz-Band. Alles für euer Heimnetz und weitere Infos findet ihr auf: www.avm.de



EIZO FS2434 FORIS Gaming-Monitor mit brillanter Bildqualität

WEB: www.eizo.de **PREIS:** € 349

Full-HD-Inhalte eurer Spiele-Konsolen, Blu-ray-Player, HD-Video-Kameras und Computer setzt der EIZO FS2434 in glasklare und detaillierte Bilder um. Auf seinem 23,8-Zoll-LCD mit IPS-Technik zeigt er jede Farbnuance und Textur. Deshalb wirken Bildszenen und Videosequenzen realistisch und lebendig. Der EIZO FS2434 punktet außerdem durch ein sehr geringes Input-Lag von 0,05 Frames je Sekunde und seine entspiegelte Anzeigefläche. Das Resultat: spielentscheidende Vorteile und vorbildliche Ergonomie für ein optimales Sehvergnügen. Auch das Design des EIZO FS2434 überzeugt: Es glänzt durch einen extrem schmalen Gehäuserahmen und ist eine echte Augenweide – ein Monitor mit Spaßgarantie!



Cougar 700K Gaming-Tastatur

WEB: www.caseking.de / cougargaming.com **PREIS:** € 149,90

Pro-Gamer und Enthusiasten wissen die Ingenieurskunst der deutschen Hardwarespezialisten von Cougar schon länger zu schätzen. Mit der 700K hat die Zubehörschmiede eine Gaming-Tastatur geschaffen, die mit ihren verzögerungsfreien Premium-Cherry-MX-Switches das Herz jedes Profis höherschlagen lässt und sich auch ästhetisch von der Konkurrenz absetzt. Das von militärischer Stealth-Technologie inspirierte Design aus gebürstetem Aluminium sieht dabei nicht nur gut aus, es ist auch praktisch: Die Tasten stehen frei, sodass sich Krümel und Staub nicht dazwischen sammeln können. Die mitgelieferte UIX-Software bietet Anpassungsmöglichkeiten bis ins kleinste Detail und ist trotzdem von ungeübten Benutzern problemlos zu bedienen. Die LED-Beleuchtung jeder einzelnen Taste lässt sich dabei individuell konfigurieren und Makros dank On-The-Fly-Feature einfach während des Spielens programmieren.

Onkyo LS3200

WEB: www.eu.onkyo.com **PREIS:** € 399

Egal ob für den Film-, Musik- oder Gaming-Einsatz – das kompakte Lautsprechersystem LS3200 von Onkyo sorgt in jedem Fall für erstklassigen Klang. Um ein zu kleines Wohnzimmer oder zu wenig Platz auf dem Schreibtisch muss man sich dabei allerdings keine Sorgen machen. Die beiden formschön geschwungenen Front-Lautsprecher mit Hochglanz-Finish lassen sich dank Halterungen vertikal oder horizontal auf dem Tisch oder an der Wand platzieren und der kraftvolle Subwoofer kann dank Wireless-Anbindung völlig frei positioniert werden. Bei den kompakten Maßen der Komponenten ist es umso erstaunlicher, wie klar, detailreich und kraftvoll das System klingt. Mithilfe aktueller Standards wie Dolby Digital und DTS Studio Sound kommen auch Audioliebhaber auf ihre Kosten und erleben hochqualitativen Klang genau so, wie es sich die Macher von TV-Sendungen, Blockbuster-Filmen und Videospielen vorstellen.




be quiet! Hardware-Paket

WEB: www.bequiet.com **GESAMTWERT:** € 411

Das be quiet! Silent Base 800 Window Orange bietet die perfekte Symbiose aus leisem Betrieb, Kühlleistung, Benutzerfreundlichkeit und viel Platz für High-End-Hardware, zum Beispiel das besonders leistungsstarke und nahezu unhörbar leise Dark Power Pro 11 650W Netzteil aus der High-End-Serie be quiet! und den Dark Rock Pro 3 CPU-Kühler mit immenser Kühleffizienz sowie einer geräuschoptimierten Kühlungstechnologie.



Gewinnt jetzt ein rundum perfektes Hardware-Paket vom deutschen Silence-Experten be quiet!.



Minecraft Story Mode: A Telltale Games Series

4U2 PLAY FOR YOU TO PLAY

WEB: www.4u2play.de **PREIS:** € 22,99 (PC); € 32,99 (KONSOLEN)

Ob Hobby- oder Profi-Gamer, ob PC-Fan oder Konsolero: Auf 4u2play.de findet ihr für jedes System eine riesige Auswahl an Spielen, Filmen, Lösungsbüchern, Zubehör sowie trendigen Merchandise-Produkten und ausgewählten Plüschfiguren. Mit seinem kompetenten Team und besten Kontakten zu Publishern und Herstellern garantiert euch 4u2play erstklassigen Service, günstige Preise, kurze Lieferzeiten ohne Versandkosten und attraktive Sonderangebote.



PC-Games-Leser bekommen sogar exklusiv 10 Prozent Rabatt auf alle Telltale-Games geschenkt: Einfach den Code **TELLTALE10** beim nächsten Einkauf angeben und sparen! Ganz neu im Sortiment gibt es zum Beispiel den Abenteuerkracher *Minecraft: Story Mode – A Telltale Games Series* für PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox One, Xbox 360 und für PC. Die Box enthält neben der ersten Episode „The Order of the Stone" einen Season-Pass für die vier Episoden der ersten Staffel.

Kaspersky Anti-Virus 2016

WEB: www.kaspersky.de/anti-virus **PREIS:** ab € 29,95 (1 PC | 1 Jahr)

Kaspersky Anti-Virus 2016 bietet effektiven Basis-Schutz für euren PC vor Viren, Phishing, Spyware und anderer Schadsoftware. Dank regelmäßiger und leistungsschonender Updates bleibt euer Schutz jederzeit auf dem neuesten Stand. So werden Sicherheit und Leistung vereint. Cyberbedrohungen können dadurch euren persönlichen Daten und eurer digitalen Identität nichts anhaben: weder online noch offline. Als Anwender von Kaspersky Anti-Virus 2016 könnt ihr euch auf die Schutzleistung verlassen, auch wenn ihr bei der PC-Nutzung gar nichts davon mitbekommt. Euer Rechner arbeitet ohne Performance-Einbußen weiter. Im Gamer-Modus werden Sicherheitswarnungen zudem einfach auf einen späteren Zeitpunkt verschoben, während ihr im Vollbildmodus spielt. So genießt ihr ungetrübtes Spielvergnügen. Im My-Kaspersky-Webportal habt ihr die Möglichkeit, den Sicherheits- und Lizenzstatus aller Geräte, die mit Kaspersky-Produkten geschützt werden, bequem über das Internet zu verwalten. Darüber hinaus könnt ihr über euer My-Kaspersky-Konto ganz einfach auf den technischen Support zugreifen.





Der Hobbit – Die Schlacht der fünf Heere (Limitierte Extended Edition)

WEB: www.warnerbros.de **PREIS:** € 69,99

Mit *Der Hobbit – Die Schlacht der fünf Heere* findet das dreiteilige Kino-Epos um Bilbo Beutlin, Gandalf den Grauen, Thorin Eichenschild und ihre Gefährten ein spektakuläres Finale. Erlebt J. R. R. Tolkiens Meisterwerk unter der Regie des oscarprämierten Filmemachers Sir Peter Jackson in der limitierten Extended Edition auf fünf Blu-rays! Es warten 20 Minuten an neuen, erweiterten Szenen und neun Stunden exklusives Bonusmaterial auf euch, dazu eine hochwertige WETA-Sammlerfigur, deren Detailtreue das Herz jedes Mittelerde-Fans höherschlagen lässt.

Magnat
LZR 588 BT

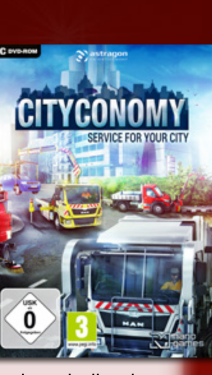
WEB: www.magnat-lzr.com **PREIS:** € 129



Der Magnat.LZR-Einstieg wird wireless – der neue LZR 588 BT Kopfhörer ist die kabellose Bluetooth-Variante des LZR 580 mit identisch sattem, dynamischem und kraftvollem Sound. Das garantiert die Kombination aus integriertem Präzisions-Stereoverstärker mit aptX und Klippel-optimiertem 40mm-Laser-Tech-Treiber. Der Li-Ionen-Hochleistungsakku hält dabei bis zu 19 Stunden und wird in nur zwei Stunden an jedem beliebigen USB-Slot wieder aufgeladen. Doch auch bei leerem Akku kann der LZR 588 BT problemlos passiv mit dem beiliegenden Kabel verwendet werden. Im typischen LZR-500-Design von dwx thiele ist nicht nur der schicke optische Auftritt, sondern auch ein hervorragender Tragekomfort mit optimierter Ergonomie und Memoryschaum-Polsterung gesichert. Die Bedienung der meisten Smartphones erfolgt direkt über Elemente am Kopfhörer und selbstverständlich ist auch Freisprechen mit dem LZR 588 BT möglich.

CITYCONOMY
Service for your City

WEB: www.astragon-entertainment.de **PREIS:** € 24,99



Ob Müllabfuhr, Recycling, Kanalreinigung, Abschleppdienst oder Grünflächen-Pflege: Ohne fleißige Dienstleistungskräfte herrscht in einer Großstadt schnell heilloses Chaos. In der Open-World-Simulation *CITYCONOMY* des Mönchengladbacher Games-Publishers astragon Entertainment seid ihr als Inhaber einer Service-Firma in einer riesigen, frei befahrbaren Metropole unterwegs. Abwechslungsreiche Stadtteile und vielfältige, non-lineare Missionen warten auf euch, inklusive Tag-Nacht-Zyklus, detaillierter Grafik, realistischer Soundkulisse und eines umfangreichen Mehrspielermodus. Zum Einsatz kommen dabei originalgetreue Fahrzeuge und Maschinen, darunter zahlreiche lizenzierte Modelle des deutschen Herstellers MAN!



Elgato Game Capture HD60

WEB: www.elgato.com **PREIS:** € 189,95

Mit Elgato Game Capture HD60 nehmt ihr euer Xbox-, PlayStation- oder Wii-U-Gameplay auf, streamt live und verewigt eure Highlights in 1.080p-Qualität mit 60 Bildern pro Sekunde und verzögerungsfreier Darstellung auf dem Spielbildschirm – ohne Zeitbeschränkung und direkt verfügbar auf eurem PC oder Mac. Das Flashback Recording merkt sich automatisch euer vorheriges Gameplay, damit ihr auf eurem Computer einfach zurückspulen und die Aufnahme nachträglich starten könnt. Das integrierte Live-Streaming bringt euch im Nu auf Plattformen wie Twitch, YouTube oder Ustream. Fügt per Stream Command eure Webcam- und Grafik-Overlays hinzu und wechselt schnell zwischen verschiedenen Szenen. Kommentiert das Geschehen mit der integrierten Live-Kommentar-Funktion und eurem perfekten Auftritt steht nichts mehr im Weg.



Cherry MX BOARD 6.0

WEB: www.cherry.de **PREIS:** € 189

Das CHERRY MX BOARD 6.0 ist das erste seiner Klasse: Ein mechanisches Keyboard wie ein Präzisionsinstrument für höchste Ansprüche. Kompromisslos schnell und akkurat dank CHERRY RealKey-Technologie für vollständig analoge Signalverarbeitung, mit puristischem Design und erstklassiger Verarbeitungsqualität „Made in Germany“: Das Gehäuseoberteil aus Aluminium punktet durch sein edles Sanded-Finish und eine fettabweisende Beschichtung. Die gummierte Handballenauflage hält bombenfest per Magnetverbindung. Dazu verfügt das Keyboard über 12 doppelt belegbare Funktionstasten und die rote LED-Hintergrundbeleuchtung ist dimmbar. Dank Full-N-Key-Rollover werden alle Tasten gleichzeitig ausgelesen und das 100-prozentige Anti-Ghosting verhindert Fehleingaben. Für Menschen, die vorangehen statt zu folgen.







Seit seiner Ankündigung im September 2013 hat sich der Steam Controller stetig verändert. Das finale Produkt (links) liegt sehr gut in den Händen, hat aber mit dem damals enthüllten Touchscreen-Modell (oben) wenig gemeinsam.

(K)ein Gamechanger

Seit seiner Enthüllung sind über zwei Jahre verstrichen, jetzt ist der Steam Controller tatsächlich fertig. Revolutioniert er die Welt der Eingabegeräte?

Von: Ahmed Iscitürk/Peter Bathge

Wir wollen gar nicht lange um den heißen Brei herumreden. Alle fragen sich, ob Valves Steam Controller die Erwartungen erfüllt, und die Antwort lautet: Das hängt ganz von den jeweiligen Erwartungen ab. Wer sich eine Universal-Wunderwaffe erhofft hat, die alle bisherigen Eingabegeräte obsolet macht, kann nur enttäuscht werden. *World of Warcraft* steuert sich mit Maus und Tastatur immer noch fluffiger und *Metal Gear Solid 5* macht mit dem Xbox-Controller weiterhin deutlich mehr Freude. Das große Alleinstellungsmerkmal des Steam Controllers ist seine Kompatibilität mit Spielen, die eigentlich keine Controller-Unterstützung bieten. Wohnzimmer-Gamer, die sich weigern, ihre Couch mit Maus und Tastatur zu teilen, können dank Valves faszinierendem Eingabegerät endlich auch Titel wie *The Elder Scrolls Online*, *Company of Heroes 2* oder *Pillars of Eternity* sorgenfrei genießen.



The Elder Scrolls Online spielt sich mit dem Steam Controller gut, wenn man das entsprechende Steuerungsprofil gewählt hat.

Steam ist Pflicht

Um den Controller zu nutzen, muss Steam im Big-Picture-Modus gestartet werden. Durch das Betätigen der mittig angeordneten Steam-Taste lässt sich beim Spielen jederzeit ein Overlay aufrufen, das unter anderem zu den Controller-Einstellungen führt. Das funktioniert übrigens auch mit Spielen, die nicht per Steam gekauft wurden. Jeder Titel lässt sich mit wenigen Klicks der Bibliothek hinzufügen und anschließend per Steam Controller steuern. Für unseren Test haben wir Spiele unterschiedlicher Genres mit verschiedenen Steuerungsprofilen installiert und jeweils mehrere Stunden lang gespielt.

Metal Gear Solid 5

Die vorhandenen Profile lassen eigentlich keine Wünsche offen, doch wir basteln uns trotzdem eine eigene Steuerung mit vielen Details auf den Leib. Drückt man beispielsweise die linke Schultertaste nur leicht, wird die Waffe gezückt und man blickt der Spielfigur über die Schulter. Durch festeres Drücken derselben Taste wird in den Ego-Zielmodus gewechselt. Auch die Taster auf der Unterseite des Pads binden wir mit ein. Selbst nach Stunden hat man leider das Gefühl, dass sich die Spielfigur mit einem Xbox-Controller angenehmer steuert. Das gilt generell für Action-Spiele, die zu einer überladenen Steuerung tendieren – wie beispielsweise auch *Batman: Arkham Knight*.

Company of Heroes 2

Das Echtzeitstrategie-Monster bietet eine hochkomplexe Steuerung mit vielen Tastaturbefehlen

und Knöpfen, die in Kombination gedrückt werden müssen. Es ist quasi unmöglich, alles auf den Controller zu mappen. Auf diverse Shortcuts und Komfortfunktionen muss also verzichtet werden. Genre-Profis werden das hassen, aber für RTS-Einsteiger ist es eine valide Option.

The Elder Scrolls Online

Es gibt tatsächlich PC-Gamer, die diesen Titel in der optisch unterlegenen PS4-Variante spielen, weil die PC-Version keine Controller-Unterstützung bietet. Das hat nun ein Ende, denn *TESO* lässt sich per Steam Controller wirklich gut steuern. Wir haben uns für ein Steuerungsprofil à la *Skyrim* entschieden und die Fähigkeiten, die man normalerweise mit den Zahlentasten des Keyboards aktiviert, wurden auf das Steuerkreuz gelegt. Funktioniert nach einer kurzen Eingewöhnungszeit außerordentlich gut.

Project Cars

Nun wird es interessant! Nicht nur, weil sich der Titel (genau wie andere Rennspiele) perfekt mit dem Steam Controller steuern lässt, sondern vor allem, weil sich hier abgefahrene Optionen anbieten. Zum Beispiel kann man eines der Touchpads ähnlich wie ein kleines Lenkrad konfigurieren. Das erinnert dann an Namcos alten Jogcon für Sonys PSone. Selbst durch Neigen des Controllers lassen sich Fahrzeuge nach einer gewissen Eingewöhnung passabel um die Kurven lenken.

Call of Duty: Advanced Warfare

Die Tasten auf der Unterseite sind hier Gold wert, doch das Fehlen eines rechten Sticks macht sich wie bei allen Action-Spielen spätestens dann negativ bemerkbar, wenn das Spieltempo ansteigt. Auch hier bleibt der Xbox-Controller unser klarer Favorit.

Divinity: Original Sin

Das Taktik-Rollenspiel von Larian lässt sich wirklich hervorragend per Steam Controller steuern, da die meisten Aktionen ursprünglich mit der Maus ausgeführt werden. Hier kann das rechte Touchpad mit seinem haptischen Feedback und der hohen Auflösung seine Stärken ausspielen.

Civilization 5

Die Schultertasten fungieren als Maustasten, die Trigger direkt darüber steuern den Zoom, Quicksave sitzt auf der Unterseite und … nun, es sind wirklich alle Buttons mit Funktionen belegt und manche sogar in Kombination. Es dauert also eine ganze Weile, bis es in Fleisch und Blut übergeht, doch wenn es so weit ist, vermisst man Maus und Keyboard nicht mehr. ❑

PETER MEINT

„Schlechte Verarbeitung, großes Potenzial“

Hardwareseitig hat mich der Steam Controller enttäuscht: Die Tasten quietschen, das Trackpad macht in der Standardeinstellung seltsame Geräusche und das ganze Gamepad wirkt wie aus billigem Plastik zusammengeschraubt. Interessant wird Valves Einstieg ins Peripherie-Geschäft vor allem durch die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten. Hier vertraue ich auf die emsige Community, die bereits jetzt etliche Steuerungsprofile für jeden Bedarf erstellt hat, selbst bei uralten Spielen wie *Star Wars: Republic Commando*. Zudem hat Valve schon vor dem offiziellen Release Firmware-Updates nachgeschoben, die für noch mehr Präzision sorgen dürften. Pro-Gamer werden Maus und Tastatur wegen dieses Controllers aber sicher nicht entsorgen. Wer nur am Schreibtisch daddelt, hat ebenfalls keine Verwendung dafür. Reinen Couch-Gamern, die auch mal ein Strategiespiel auf dem großen Fernseher erleben wollen, ist der Controller aber unbedingt zu empfehlen.

Company of Heroes 2 ist gut spielbar, wenn man bereit ist, Kompromisse einzugehen und auf bestimmte Komfortfunktionen zu verzichten.

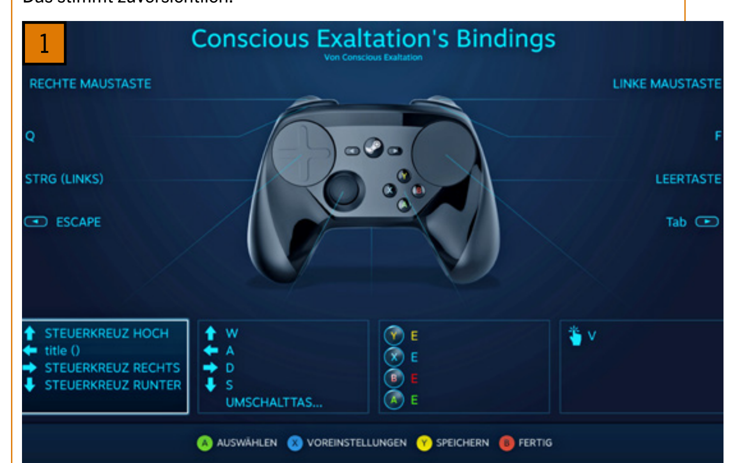
DER CONTROLLER IM DETAIL

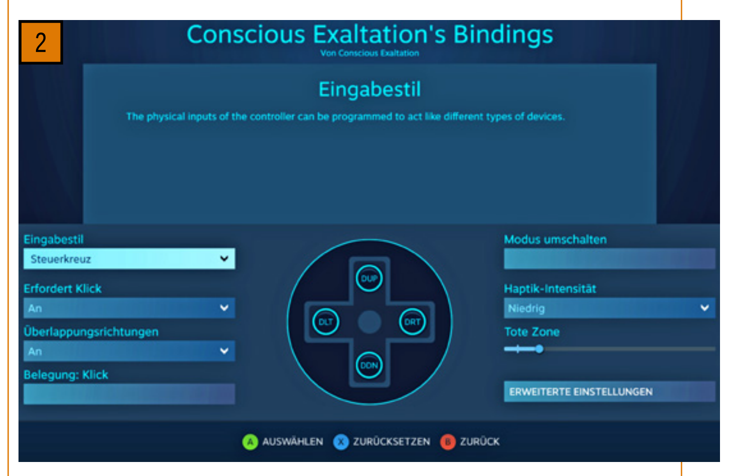
Auf den ersten Blick sieht man es dem Plastikbomber nicht an, doch Software und Hardware sind äußerst ausgeklügelt.

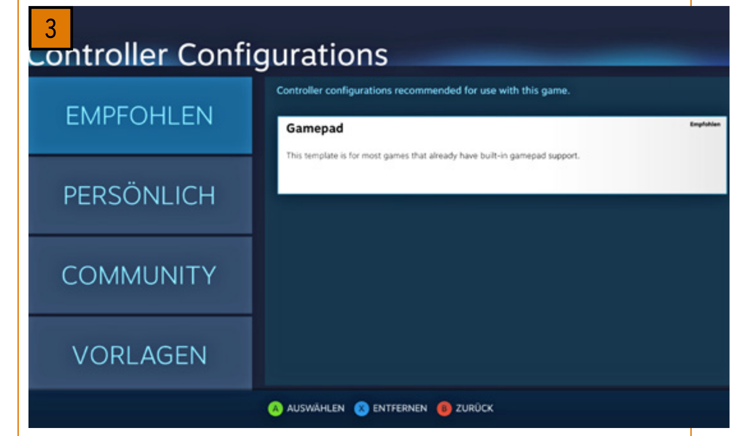
1 Analog-Stick, Schultertasten und vier Action-Buttons kennt man ja bereits von Xbox- und Playstation-Controllern. Von besonderem Interesse sind die beiden Touchpads, wobei das linke zusätzlich wie ein digitales Steuerkreuz funktioniert. Durch subtiles Klicken und Surren erhält der Spieler ein präzises Feedback, das beinahe vergessen macht, dass man eigentlich nur mit dem Daumen über Plastikflächen wischt. Auf der Unterseite finden sich zwei weitere Trigger, die überdies als Deckel für das Batteriefach dienen. Während der Controller insgesamt sehr robust erscheint, wirkt dieses Element wenig vertrauenerweckend.

2 Jedes noch so kleine Detail lässt sich konfigurieren und selbst die Stärke des haptischen Feedbacks kann für jede Sektion einzeln angepasst werden. Ausgiebiges Experimentieren lohnt sich und vor allem der Gyro-Sensor eröffnet interessante Möglichkeiten.

3 Wer keine Lust darauf hat, stundenlang an der perfekten Steuerung zu feilen, greift eben auf die zahlreichen Profile der Steam-Community zurück. Obwohl der Controller zum Testzeitpunkt noch gar nicht offiziell erhältlich war, gab es selbst für Nischentitel bereits unterschiedliche Controller-Konfigurationen zur Auswahl. Das stimmt zuversichtlich.







ROSSIS RUMPELKAMMER

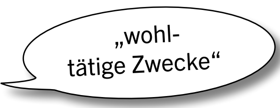
RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Früher lebte man sorglos in den Tag hinein, ließ den Herrgott einen guten Mann sein und freute sich des Lebens – ohne das Wissen, dass man sich stets am Rande des Abgrunds bewegte!“

Heute sind diese trüben Zeiten vorbei, allenthalben wird sich darum gekümmert, dass wir einer schillernden, gesunden Zukunft entgegenblicken, in der wir Krankheiten nur noch aus alten Dokumentationen kennen. Kaum jemand wagt es zum Glück noch, Tabak zu konsumieren, es sei denn, er kocht daraus einen Sud, der Ameisen vertreiben soll. Eine weitere Geißel der Menschheit, die teuflische Glühbirne, wurde nahezu vollständig exorziert, ebenso wie das hinterhältige, quecksilberverseuchte Fieberthermometer – und auch Staubsauger saugen endlich umweltfreundlich. Manchmal frage ich mich zwar, ob ich mir nicht die eine oder andere Zigarette erlauben könnte, weil ich ja immerhin nie einen Diesel gefahren habe, aber das sind nur Auswüchse eines verwirrten Geistes.
Neulich musste ich mehrfach lesen, dass Wurstwaren, einer der Grundpfeiler meiner Ernährung, krebserregend sein sollen. Ich befürchtete bereits, mich zukünftig mit meiner Bratwurstsemmel auch in den Raucherbereich zurückziehen zu müssen, um keine Angst vor Passivwurst zu schüren, als diesbezüglich jedoch alles wieder etwas relativiert wurde. Das ist aber kein Grund, sich zu entspannen. Vor Kurzem las ich in der Zeitung, dass die EU giftiges Chrom auf den Index setzen lassen will, was ein schwerer Schlag für alle Liebhaber echter Autos wäre. Nur echte Autos haben Chrom – die anderen haben silbriges Plastik! Richtig so. Weg mit dem giftigen Zeugs und echte Autos sterben eh bald aus.
Sich gesund zu ernähren, ist so leicht wie nie zuvor. Bio, vegetarisch und vegan wohin man auch greift im Supermarktregal. Meine Wurstattrappe aus wohlschmeckendem, umwelt- und tierfreundlichem Soja werde ich dort allerdings nicht kaufen, weil die immer noch in Plastik (!) verpackt angeboten wird. Das passende Brot dazu erwerbe ich beim Biobäcker. Das vegane, laktosefreie Biobrot aus der Region, natürlich glutenfrei und bei Vollmond mit energetisierten Wasser gebacken, ist zwar etwas teurer, aber das muss mir die Gesundheit schon wert sein. Da ist es ja kein Wunder, dass ich mich darauf freue, meine reichliche Rente dereinst noch 40-50 Jahre genießen zu können, ehe mich der Zellverfall kerngesund ins Krematorium zwingt.
Mein Chakrentherapeut meint auch, dass ich ein sehr hohes Alter erreichen werde, allerdings mahnt mein Aurafotograf, dass ich Algen meiden muss, die in Nord-Süd-Richtung angebaut wurden, was mich dann doch sehr irritierte. Kann ich dem entgegenwirken, indem ich Schüssler-Salz-Genitalwickel verwende?
Mein Pendel-Medium meint, dass ich langsam, aber sicher durchdrehe. Die blöde Kuh hat doch keine Ahnung! Ich trage schon seit Jahren zu Hause einen Aluminiumhut!

Spamedy



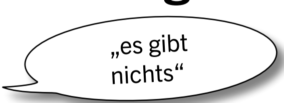
Hallo

Ich habe ein Wohltätigkeitsfonds für Sie im Wert von $ 1,200,000.00. Ich im Lot im Wert von gewonnen America USD $ 40 Millionen beschlossen, ein Teil davon zu spenden, um 5 glücklich Menschen und geben einige wohltätige Zwecke Häuser zu Ehren von meiner verstorbenen Frau, die an Krebs gestorben kontaktieren meinem Anwalt, wie Ihre E-Mail fallen in dieser 5 glücklichen Menschen: Vielen Dank.

Wie schön, dass dieser radebrechende, vermutlich junge Mann an die Redaktion denkt und den Verlag mit einer großzügigen Spende bedenkt. Alles, was dazu nötig ist, ist, einen Link anzuklicken.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Codefrage

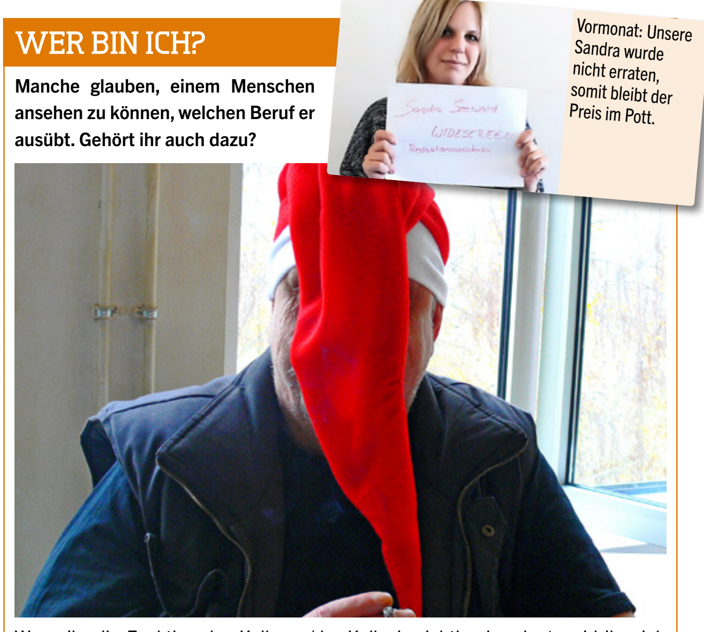


liebe pc games team

habe gestern heft gekauft mit

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

spiel und kanns aber nicht code aktivieren könnt ihr mir helfen bitte es gibt nichts auf der codes seite ist ein anderes spiel zum aktivieren

Lieber Unbekannter, entschuldigen Sie bitte die Umstände, die wir Ihnen verursachten, indem wir ein anderes Spiel als das Ihrige auf die Startseite stellten. Natürlich ist es Ihnen nicht zumutbar, den Scrollbutton zu klicken, um die ganze Auswahl zu sehen. Der Scrollbutton ist übrigens das kleine graue Quadrat ganz rechts in der Titelzeile. Erkennbar an einem schwarzen Pfeil, welcher nach unten zeigt. Solche Buttons haben wir erfunden und sie werden nur von uns genutzt. Kein Wunder, dass Sie nicht auf die Idee kamen, darauf zu klicken – es hätte ja auch das Symbol für das automatische Herunterfahren des Rechners sein können. Allerdings gibt es das in dieser Form nicht. Es existieren höchstens Buttons mit einem Pfeil nach oben. Bei Betätigung wird dann der Rechner gesprengt. Wenn Sie einen Blick auf Ihre Tastatur werfen, werden Sie neben den Buchstaben auch andere, seltsame Zeichen erkennen. Unter anderen handelt es sich hierbei um sogenannte „Satzzeichen“, die man kosten- und gefahrlos verwenden kann. Sehen Sie dies nicht als Kritik, sondern als freundlichen Hinweis. Satzzeichen machen sexy! Wobei zu viel davon … ach, was schreibe ich da?-;=..;;;!!!

Ernährungsfrage

„hätte ich noch eine Anregung“

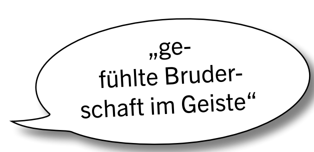
Hallo Rainer.

Zu Deinen Kochrezepten hätte ich noch eine Anregung. Vielleicht kannst Du ab und zu mal bewusst andere Mehle als Weizenmehl-Ersatz einsetzen. Nicht nur weil die Anzahl derer, die Gluten nicht vertragen, stetig steigt, sondern auch weil sich Weizen speziell im Laufe der Zeit so extrem genetisch verändert hat, dass er eine unterbewusst süchtig machende Wirkung auf den Menschen hat, was mit zu viel essen einhergeht als es wirklich sein muss. Meine Freundin versucht sich möglichst weizenfrei zu ernähren und nimmt auch gut ab dabei ohne dass sie hungert. Bei mir klappt es nicht ganz so gut, da ich mich nicht so strikt daran halte. Na ja. Vielleicht darf ich Dir ja mal dazu ein Buch empfehlen.

Mit freundlichen Grüßen, Andi

Ich gebe zu, dass ich mir bezüglich Weizen noch keinerlei Gedanken gemacht habe. Ebenso wenig zu Gluten. Ich esse auch noch Wurst und rotes Fleisch. Ich mag Fett und Butter, weil nur Fett und Butter dem Essen richtig guten Geschmack verleihen. Ich esse Pilze, ohne an radioaktive Rückstände zu denken, würze gerne mit bösem Salz und nutze sogar teuflischen weißen Zucker. Natürlich kann man bestimmte Produkte meiden und versuchen, sich gesund zu ernähren. Meiner Erfahrung nach ist es dann aber nur eine Frage der Zeit, bis mir jemand nachweist, dass auch andere Lebensmittel eine Gefahr für die Gesundheit darstellen und die Auswahl immer kleiner wird. Und jetzt kommt meine ganz persönliche Philosophie ins Spiel (und ich lege ausdrücklich jedem nahe, sie nicht zu übernehmen): Es ist eigentlich ganz egal, was du isst, solange du es in Maßen tust. Und meine Definition von Gesundheit bezieht sich nicht nur auf einen Körper, der wie ein Uhrwerk funktionieren soll, sondern auf das körperliche und geistige Wohlbefinden. Mir wegen bestimmter Lebensmittel Sorgen zu machen, würde das geistige Wohlbefinden stören und wäre somit meiner Gesundheit eher abträglich. Mich als Ernährungsberater zu sehen, wäre grundfalsch und ist auch in keiner Weise von mir geplant. Wer unkompliziert leckeres Essen basteln will, wird bei mir fündig. Und besser als einfach ein Fertiggericht aufzuwärmen, sind meine Rezepte allemal.

Nackt



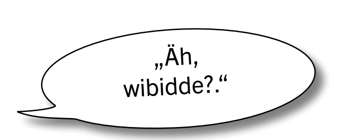
Werter Rainer,

auch ich gehöre zu der großen Masse, die Monat für Monat mal interessiert, mal amüsiert, mal kopfschüttelnd Eure Zeitschrift liest, immer aber phlegmatisch genug, um keinerlei Rückmeldung zu geben. Und das seit nunmehr fast 15 Jahren. Es wuchs jedenfalls in mir eine zumindest gefühlte Bruderschaft im Geiste, die aber plötzlich und unerwartet durch Deine Antwort auf den Leserbrief von Simon Müller in der Ausgabe 11 zutiefst erschüttert wurde! So tief, dass sogar ich mich nach all der Zeit zu diesem Beitrag genötigt sehe. In gut 5 Jahren steht auch mein 20-jähriges Abo-Jubiläum an. Allein schon die Erwartung, dann mit Dir in einem richtigen Auto eine richtige Mahlzeit einnehmen zu dürfen, wird mir bis dahin sicher schlaflose Nächte bereiten. Schier unerträglich für zumindest meine männliche Psyche ist aber die angedrohte „Prämie“ zum 30-Jährigen. Meinem Seelenfrieden zuliebe bitte ich Dich daher um ein paar Zusatzinformationen: Reicht es zur Vermeidung der Nacktfahrt, sich gar nicht erst zum Abonnententag anzumelden? Falls nein, wäre eine rechtzeitige Kündigung des Abos erfolgversprechend (selbstverständlich mit sofort anschließender Neubestellung)?

Lieben Dank im Voraus und mit den besten Wünschen, Michael

Vielen Dank für deine Treue. An unserem nächsten Abonnententag ist dir ein Extra-Kaffee mit mir zumindest sicher, den ich auch ganz bestimmt vollständig bekleidet servieren werde. Bei der angedr… äh … versprochenen Nacktfahrt habe ich eigentlich insgeheim damit gerechnet, dass sich niemand so lange an mein Geschreibsel erinnern wird. Ich hätte es besser wissen müssen! Sollte dereinst ein Leser seine Prämie zum dreißigsten Abojahr beanspruchen, werde ich wohl oder übel zu meinem Wort stehen müssen. Dabei handelt es sich jedoch um ein Kann – kein Muss! Selbstverständlich kann der Gestraf… Prämierte auch darauf verzichten. Da auch ich nicht jünger werde, wäre dies für alle Beteiligten wahrscheinlich die angenehmste Lösung.

Fehlerteufel



Hallo Rainer

als bekennender Klugscheißer muss ich euch leider auf Schnitzer aufmerksam machen, die euch im Artikel zu Far Cry: Primal reingerutscht sind (und durchaus einen gewissen Unterhaltungswert besitzen. Zuerst mal schreibt euer Kolle-

ROSSI SHOPPT – **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Space Hawk

Hier wird nicht auf, sondern mit dem Smartphone gespielt. Im knapp 40 cm großen Raumschiff „Space Hawk“ wird das Handy befestigt, wobei nahezu alle halbwegs aktuellen iOS- oder Android-Geräte passen. Nachdem die kostenlose App geladen wurde, kann es auch schon losgehen. Das Raumschiff wird erkundet, indem man das Display des Smartphones bedient – nur hier wird es gebraucht. Im Action-Modus werden Feinde bekämpft oder man weicht Asteroiden aus, indem das Schiff nach akustischen Anweisungen im Raum bewegt wird. Über die mitgelieferten Spielkarten, welche in der ganzen Wohnung verteilt werden können, erkennt die Space Hawk dann auch neue Welten. Das Raumschiff kommt nicht als Bausatz, sondern fix und fertig an und ist recht hochwertig verarbeitet. Auch die App bietet keinen Grund zur Kritik. Knapp 45 Euro kostet das „Spielzeug“ und dürfte nicht nur bei Kindern für Begeisterung sorgen.

http://www.ravensburger.de



Bildquelle: Ravensburger Digital GmbH

ge da von einer kaum bewachsenen Taiga. Äh, wibidde?. Bisher dachte ich eigentlich, das es gerade das recht hohe Aufkommen von Bewuchs ist (vor allem Bäume), das für die Taiga charakteristisch ist. Ich vermute mal, ihr meint die Tundra, da ist bewuchstechnisch nämlich nicht allzu viel los. Des Weiteren steht im Kasten „12.000 Jahre nach Primal hat der Mensch das Feuer gezählt". Falls es sich dabei nicht um einen Schreibfehler handelt, bitte ich um eine Erklärung, wie man sich das vorzustellen hat. Zählt man da die Brandherde? Ist gerade bei sich ausbreitenden Feuersbrünsten eine Sisiphosaufgabe. Aber ich glaube, ich verliere mich gerade schon wieder im Detail. Schönen Tag noch und macht weiter so mit dem Dings … äh … Heft, nicht mit den Fehlern.

Stephan

Tundra – Taiga. Jacke – Hose? Ich gebe zu, dass auch ich nach dem Unterschied googeln musste. Allerdings hätte ich das Wort auch komplett vermieden, so wie ich alle Worte zu meiden versuche, deren Bedeutung mir nicht zu 100% geläufig ist – und das sind eine ganze Menge. „Vorschnell ist die Jugend mit dem Wort" sagt man. Und mein jugendlicher Kollege hatte es offenbar wirklich ein wenig eilig. Und ja, natürlich wird Feuer gezähmt und nicht gezählt. Aber dieser Unterschied ist der automatischen Rechtschreibkontrolle egal und fiel darum in der Hitze des Abgabetermins auch nicht weiter auf. Er hatte es brandeilig. Ihm brannte sozusagen die Zeit unter den Nägeln. Der Chefred machte ihm Feuer unter dem Hintern. Wer gänzlich ohne Schreibfehler auskommt, der werfe den ersten Stein. Und dies wird bestimmt nicht der Herr sein, der aus dem guten, alten Siphos (manchmal auch Sisyphus genannt) einen tuckigen Sisiphos gemacht hat!

Rassismus

„Ich hoffe ihr besitzt die courage"

Servus,

Ich möchte mich zur Briefwechsel in der ausgabe 278 zwischen gökhan und rossi gern äussern. Zuerst möchte ich klarstellen das ich den eigentlichen artikel und leserbrief nicht gelesen habe. Ich bin nicht türke sondern jude. Die vergangene und aktuelle empörung der beiden türkischen herren gegenüber die vewendung des begriffs „getürkt", erinnerte mich an meine empörung als ich zum ersten mal mit dem begriff „bis zur vergasung" konfrontiert wurde. Das jemand der sich „äh… aufblasen möchte" vermutlich in jedem schriftschtück was passendes finden würde, empfinde ich auch nicht mehr als eine traurige tatsache, auf jedem fall keine rechtfertigung. Zum schluss möchte ich mir noch die rassistische anmerkung erlauben das ich so naiv war zu denken ihr habt euch verändert. Ich hoffe ihr besitzt die courage diesen brief zu veröffentlichen.

Liebe grüsse aus wien, Mosche

Lieber Mosche, ich kann Ihre Empörung hier durchaus verstehen, aber nicht nachvollziehen. Ich habe diesen, zugegeben sehr hässlichen Begriff, des Öfteren gehört, aber noch nie von einer Person, von der ich vermuten würde, dass sie braunes Gedankengut hätte. Und ohne Ihnen zu nahe treten zu wollen, möchte ich darauf hinweisen, dass der Begriff „bis zur Vergasung" sich ursprünglich keineswegs in irgendeiner Form auf eine – zum Glück vergangene – Epoche bezog, sondern früher aufkam und nichts mit Juden zu tun hatte. Ich darf hier Wikipedia zitieren: „Die umgangssprachliche Redewendung „bis zur Vergasung" soll in der Regel ausdrücken, dass man „einer Sache so überdrüssig ist, dass man sich lieber durch Giftgas töten ließe".[1] Sie kam kurz nach dem Ersten Weltkrieg auf und wurde zunächst vor allem von Soldaten, Schülern und Studenten verwendet. Der Sprachwissenschaftler Peter von Polenz wies nach, dass die Redewendung bereits vor dem Völkermord an den Juden im deutschen Sprachgebrauch auftrat." Das ändert natürlich nichts daran, dass man in einer Zeitschrift den Begriff tunlichst meiden sollte – schon alleine, weil er wirklich hässlich ist. An dieser Stelle würde ich die Diskussion eigentlich gerne beenden und hoffe, dass sich dadurch keine Gruppen ausgeschlossen fühlen, an die ich bisher gar nicht gedacht habe.

Die schwarze Null

„gehörig durcheinander"

Hallo Rainer, bzw Pc Games Redaktion.

Ist wieder mal ein tolles Heft geworden, bis auf eine Sache. Auf der schmalen Seite des Covers ist euch wohl ein kleiner großer Fehler passiert. Dort steht nicht 11/2015 sondern 10/2015. Dies kann Ordnungsliebhaber bzw. Sammler gehörig durcheinander bringen, da sie plötzlich zwei „gleiche" Ausgaben im Regal stehen haben. Ich denke mal, dass es euch schon aufgefallen ist, und wenn nicht, dann wohl spätestens jetzt.

Freundliche Grüße, Andi.

Jetzt hast du mich aber wirklich erschreckt! Ich habe alle erreichbaren Ausgaben dahingehend geprüft – nirgends ist am Rand die Ausgabe falsch angegeben. Ich habe sogar im Zentrallager angerufen. Auch dort ergaben Stichproben das gleiche Resultat. Selbst von anderen Lesern wurde uns bisher von diesem Druckfehler nichts berichtet. Ich sehe zwei Möglichkeiten: Du hast einen seltenen, wertvollen Fehldruck erwischt oder eine kleine Fliege hauchte genau an dieser Stelle ihr Leben aus, sodass ihre sterblichen Hinterlassenschaften aus der „1" eine „0" machten. Welch unrühmlicher Abgang …

LESER DES MONATS

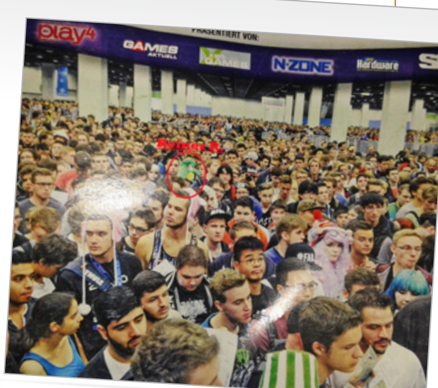
Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Romain und Thomas vermummten sich,



Gökhan vermehrte sich



und Reiner verlief sich in der Masse.

Rossis Speisekammer

Heute: Rossis Glühwein


Foto: Fotolia / © euthymia

Wir brauchen:

- 2 Liter Rotwein
- 0,75 bis 1 Liter Rum (40%)
- ca. 300g Zucker
- 1 kg unbehandelte Orangen
- 250g unbehandelte Zitronen
- 5 ganze Gewürznelken
- 1 Vanilleschote

Bei Glühwein handelt es sich keineswegs um eine Sorte Wein, welche in Italien am Fuße des Vesuvs wächst. Hier ist meine Variante, die zwar etwas Aufwand erfordert, aber sehr viel besser als das gekaufte Zeug ist.

Den Wein geben wir in einen großen Topf, wo er langsam erhitzt wird. Zitronen und Orangen werden gewaschen, geviertelt und landen (ohne Kerne) zusammen mit den Nelken auch im Pott. Stets darauf achten, dass unser Gebräu schön heiß ist, aber nicht aufkocht! Immer wieder umrühren. Die Vanilleschote wird längs halbiert und kommt nun, ebenso wie der Rum dazu, wobei ich Rum aus Zuckerrohr bevorzuge. Nun muss alles so lange vor sich hin ziehen, bis sich das Fruchtfleisch von der Schale zu lösen beginnt, was nach knapp zwei Stunden der Fall sein sollte. Die Früchte, Vanille und Nelke fischen wir jetzt heraus, pressen das Obst aus und geben den Saft auch mit in den Sud. Nur noch nach Belieben mit Zucker abschmecken und dann alles in Glasflaschen umfüllen, solange es noch heiß ist. Flaschen sofort verschließen. Theoretisch sollte so unser Glühwein ein paar Monate haltbar sein. Der Glühwein, den ich bisher für Weihnachten machte, erlebte jedoch nie Silvester. Natürlich ist dieses Gebräu nichts für Kinder. Glühwein sollte man vor dem Trinken erwärmen – allerdings schmeckt er mir auch kalt sehr gut. Generell sollte man damit vorsichtig hantieren, da nach der vierten Tasse Marienerscheinungen nicht auszuschließen sind.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Vor 10 Jahren

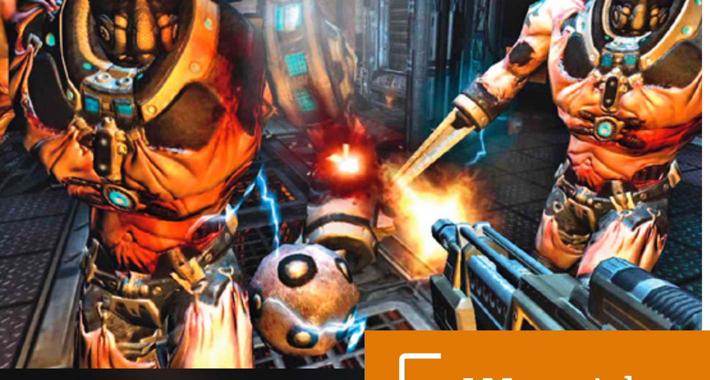
Dezember 2005

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

▶ Unser Tipps-Booklet zu *Age of Empires 3* war von den Größenverhältnissen her „passend für die Spielepackung". Heute wäre in den DVD-Boxen viel Platz für solche Goodies. Die Hersteller weigern sich ja beharrlich, mehr als Disc und Beipackzettel reinzulegen.





Welt der Fehler

Keine Wertung für *Civilization 4* – noch.

Als Testversionen noch per Kurier verschickt wurden: Das dringend benötigte Update für Teil 4 von Firaxis' Strategieserie erreichte die Redaktion auf dem Postweg. Half aber nichts, denn nach erheblichen Performance-Problemen mit der ursprünglichen Testversion geht die Redaktion lieber auf Nummer sicher und verweigert *Civilization 4* vorerst eine Wertung. Dabei macht Sid Meiers neuestes Spiel fast alles richtig, nur die Umstellung auf eine neue (und bereits bei Erscheinen veraltete) 3D-Engine sorgt beim Test vor Release für Komplikationen. Mit dem Glaubenssystem erhält das süchtig machende Spielprinzip eine zusätzliche Ebene. Noch heute gilt *Civilization 4* als einer der Höhepunkte der Reihe. Dafür gab es in PC Games die verdiente 90er-Wertung – wenn auch erst eine Ausgabe später. Erst nach Veröffentlichung mehrerer Add-ons für den anfangs umstrittenen Nachfolger wurde *Civilization 4* von selbigem abgelöst.

Gekürzt

Quake 4 (dt.) im Test

Der vierte Teil von id Softwares Ego-Shooter-Serie, diesmal entwickelt von Partnerstudio Raven Software, ist eines der letzten großen Beispiele für massiv geschnittene deutsche Versionen. Der düstere Trip über den Heimatplaneten der kybernetischen Strogg-Aliens kommt hierzulande nämlich komplett ohne Bluteffekte aus, wird dafür von der USK aber auch schon ab 16 Jahren freigegeben. Viel schwerer als die Abwesenheit des roten Lebenssaftes wiegt allerdings die Entfernung einer Schlüsselszene. In der wird der menschliche Protagonist in einen Strogg verwandelt. *Quake 4 (dt.)* ist somit zwar immer noch ein gutes Spiel, doch für die Kürzungen in der deutschen Version gibt es Punktabzug. Tester Benjamin Betzold wagt zu behaupten: „Ohne die Schnitte wäre *Quake 4* vermutlich mein Spiel des Jahres 2005."

> „Wenn ich groß bin, will ich genauso sein wie du."
>
> Auszug aus einem Leserbrief an Rainer „Rossi" Rosshirt





15 Jahre Affentheater

Das Jubiläum feierten wir mit 15 Fakten zum Klassiker.

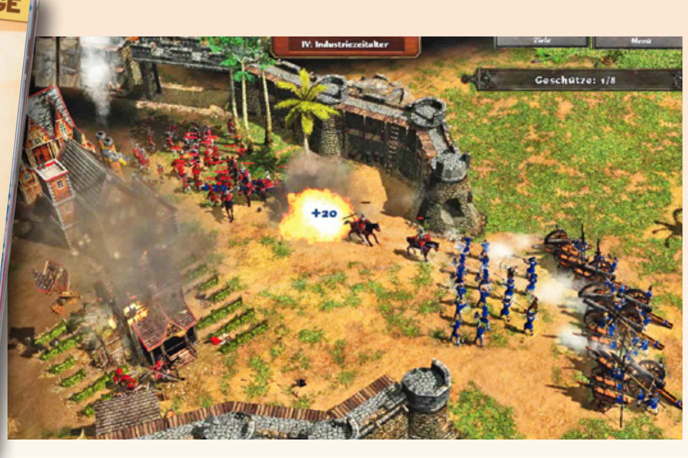
Boris Schneider-Johne, der Übersetzer der legendären Adventures, plauderte bei uns so manches Geheimnis aus. So erfuhren die Leser unter anderem, wie sie den Piraten-Protagonisten Guybrush Threepwood ein für alle Mal umbringen können – und woher sein ungewöhnlicher Name stammt. Im November 2015 ist *The Secret of Monkey Island* 25 Jahre alt geworden – zwischenzeitlich erschienen zwei Special Editions, die Teil 1 und 2 kräftig aufmöbeln. Vor zehn Jahren unvorstellbar!



Der bis heute größte Test

Bei PC Games gibt es nur ein Thema: *Age of Empires 3*





„20 Seiten Test" titelte Chefredakteurin Petra Fröhlich stolz in Ausgabe 12/2005. Die Prahlerei „Der größte PC-Games-Test aller Zeiten" ist bis heute korrekt, aber lasst uns darüber noch mal 2033 reden, wenn *Half-Life 3* endlich erscheint. Die *Age of Empires 3*-Euphorie ist damals wie heute Ausdruck der deutschen Begeisterung für Strategiespiele. PC-Games-Leser bekamen pünktlich zum Release eine 36 Seiten starke Beilage mit Komplettlösung und eine detaillierte Analyse aller Spielbestandteile im Test. Am Ende standen 89 Spielspaßpunkte, denn trotz vieler Veränderungen am Serienkonzept inklusive eines radikalen Szenariowechsels (Amerika zur Zeit von Indianern, Kolonialkriegen und dem Wilden Westen) machte unseren Testern Ensemble Studios letztes PC-Spiel einen Riesenspaß. Bei den Fans kommt der Umstieg auf eine neue 3D-Engine und die mäßig unterhaltsame Kampagne mit frei erfundener Story weniger gut weg, *Age of Empires 3* gilt vielen Spielern jahrelang als der schwächste Teil der Reihe – bis Rechteinhaber Microsoft sich dazu entschließt, auf den Free2Play-Zug aufzuspringen. Die großartige Serie fand im leidlich unterhaltsamen *Age of Empires Online* und dem Mobile-Spiel *Castle Siege* einen beschämenden Abschluss. Ob dieser Missstand wohl jemals durch ein richtiges *AoE 4* behoben wird?

MEINUNG
THOMAS WEISS

„Etwas Schreckliches bahnt sich für Ungeduldige an: Spiele in Episodenform."

Ich gehöre zu jener Sorte Mensch, die sich Serien nicht im TV ansehen können. Werbepausen ertrage ich grummelnd, wochenlange Wartezeiten zwischen den Folgen nicht. Wenn ich da an „24" denke: Elendig langes Däumchendrehen nach jeder Episode, einer Folter gleich. Hier ist die Ungedul[…] Herr über mich. Daher bereitet mir eine Entwic[…]lung Sorgen, die sich gerade im Spiele-Busine[…] zu vollziehen scheint: die Veröffentlichung […] Titeln scheibchenweise.
Gut, das Adventure Bone war nicht dramatis[…] seinem Spannungsverlauf; hier können die […]wickler eine ruhige Kugel schieben bis zum zweiten Teil, es ist mir gleich. Den Ego-Shooter-Spezialisten bei Ritual Entertainment traue ich jedoch Cliffhanger von unerhörter Gemeinheit zu: Das

… elendig langes Däumchendrehen nach jeder Episode …

… Ich will Spiele am Stück genießen […] und in meinem eigenen Tempo.

… Ich klammere mich voller Hoffnung an Valve …

… Was also, wenn [der Held] zum Ende einen tödlichen Treffer abbekommt […] soll ich dann monatelang um sein Leben bangen?

… 20 Dollar hat [die erste Episode] gekostet, nach zwei Stunden war sie durchgespielt. Das wäre, als würde man 16 Euro für einen Kinobesuch ausgeben.

Böse Vorahnung

Ein besorgter Blick auf den Episoden-Trend

Thomas Weiß' Versuch, die bevorstehende Schwemme an Episodenspielen aufzuhalten, ist zum Scheitern verurteilt. Zehn Jahre, nachdem sich unser damaliger Redakteur über die Veröffentlichungspolitik von *Half-Life 2: Episode 1* (damals noch *Aftermath* genannt) und *Sin Episodes* aufregte, hat sich der häppchenweise Genuss von Telltale-Adventures oder *Life is Strange* längst durchgesetzt. Die düstere Zukunftsvision des Kollegen hat sich aber nie bewahrheitet: Immer noch erscheint die Mehrzahl aller Spiele in einem Stück als – Zitat – „Gesamtkunstwerk". Und vom dümmlichen *Sin Episodes* gab es zum Glück nie einen zweiten Teil, diese Krise wurde also auch erfolgreich abgewendet. Es wäre übrigens wirklich schön, wenn ein Kinobesuch heutzutage nur 16 Euro kosten würde. Mit Popcorn, Cola und diversen Extras sind 20 Euro mittlerweile realistischer.

You suck!

Dämliche Anzeigen gab es auch vor zehn Jahren schon.





Ab nach Ägypten

Ankh nimmt sich nicht ernst.

Deck 13 entwickelt inzwischen Rollenspiele (aktuell das Science-Fiction-Projekt *The Surge*). Vor zehn Jahren machten die Frankfurter ihre ersten Schritte mit einem Adventure: *Ankh* ist ein Volltreffer, der witzige Trip durch Ägypten an der Seite des Protagonisten Assil punktet mit knackigen Dialogen und intelligenten Rätseln. 85 Punkte war das unseren Testern damals wert. In einer Zeit, als humorvolle Adventures Mangelware waren, schlug *Ankh* ein wie eine Bombe. Zwei weitere Serienteile sollten folgen. Nicht zu Unrecht schrieb Redakteur Thomas Weiß: „Die Entwickler von *Ankh* heißen Deck 13. Merken Sie sich diesen Namen."



NO. 1 IN GAMING

MSI Grafikkarten der GTX 900-Serie überzeugen durch hohe Leistung und perfekte Kühlung. Alle MSI GAMING-Grafikkarten sind von Werk aus für optimale Performance übertaktet. Dank des weiterentwickelten Twin Frozr V-Kühlers im platzsparenden 2-Slot-Design und neuen hocheffizienten Torx-Rotorblättern ist ein besonders leiser Betrieb möglich. Die automatische Steuerung erlaubt zudem den absolut geräuschlosen Betrieb ohne Lüftertätigkeit.

MSI GAMING-Grafikkarten zeichnen sich durch Qualitätsmerkmale und praktische Features aus:

- Twin Frozr V mit 10 cm Torx-Lüfter und Zero Frozr-Technologie
- Military Class 4 Komponenten für 100% Stabilität
- MSI Gaming App mit intuitivem Quick-Setting
- Overclocking- und Lüftersteuerungs-Tool »Afterburner



Twin Frozr V

749,–

MSI GeForce GTX980 Ti Gaming 6G

- NVIDIA® GeForce® GTX 980Ti GPU mit 28 nm Technologie
- 1279 MHz Core-Takt / 1178 MHz Boost-Takt (OC-Modus)
- 1228 MHz Core-Takt / 1140 MHz Boost-Takt (Gaming-Modus)
- 1076 MHz Core-Takt / 1000 MHz Boost-Takt (Silent-Modus)
- 6144 MB GDDR5 Speicher, 7010 MHz, 384 Bit
- Monitorausgang über 1x HDMI 1.4, 3x DisplayPort 1.2, 1x DL-DVI-I
- 2x 8-Pin Power-Anschluss
- Unterstützt NVIDIA® 3D Vision Surround™, SLI®, GPU Boost 2.0, PhysX® und PureVideo HD

JFXN0A01



569,–

MSI GeForce GTX 980 Gaming 4G

- NVIDIA® GeForce® GTX 980 GPU mit 28 nm Technologie
- 1216 MHz Core-Takt / 1317 MHz Boost-Takt (OC-Modus)
- 1291 MHz Core-Takt / 1190 MHz Boost-Takt (Gaming Modus)
- 1216 MHz Core-Takt / 1127 MHz Boost-Takt (Silent Modus)
- 4096 MB GDDR5 Speicher, 7010 MHz, 256 Bit
- Monitorausgang über 1x HDMI 1.4, 3x DisplayPort 1.2, 1x DL-DVI-I
- 2x 8-Pin Power-Anschluss
- Unterstützt NVIDIA® 3D Vision Surround™, SLI®, GPU Boost 2.0, PhysX® und PureVideo HD

JEXN0A00



389,–

MSI GeForce GTX 970 Gaming 4G

- NVIDIA® GeForce® GTX 970 GPU mit 28 nm Technologie
- 1140 MHz Core-Takt / 1279 MHz Boost-Takt (OC-Modus)
- 1253 MHz Core-Takt / 1114 MHz Boost-Takt (Gaming Modus)
- 1178 MHz Core-Takt / 1051 MHz Boost-Takt (Silent Modus)
- 4096 MB GDDR5 Speicher, 7010 MHz, 256 Bit
- Monitorausgang über 1x HDMI 1.4, 1x DisplayPort 1.2, 1x DL-DVI-I, 1x DL-DVI-D
- 1x 8-Pin + 1x 6-Pin Power-Anschluss
- Unterstützt NVIDIA® 3D Vision Surround™, SLI®, GPU Boost 2.0, PhysX® und PureVideo HD

JEXN0A08



259,–

MSI GeForce GTX 960 GAMING 4G

- NVIDIA® GeForce® GTX 960 GPU mit 28 nm Technologie
- 1241 MHz Core-Takt / 1304 MHz Boost-Takt (OC-Modus)
- 1190 MHz Core-Takt / 1253 MHz Boost-Takt (Gaming-Modus)
- 1127 MHz Core-Takt / 1178 MHz Boost-Takt (Silent-Modus)
- 4096 MB GDDR5 Speicher, 7010 MHz, 128 Bit
- Monitorausgang über 1x HDMI 1.4a/2.0, 3x DisplayPort 1.2, 1x DL-DVI-I
- 1x 8-Pin Power-Anschluss
- Unterstützt NVIDIA® 3D Vision Surround™, SLI®, GPU Boost 2.0, PhysX® und PureVideo HD

JEXN0A12









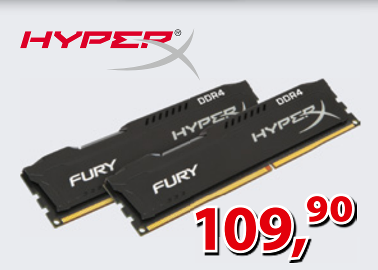
ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 2-3 | 35440 Linden | Fon: 06403 - 90 50 40 | mail@alternate.de



Intel® Core i5-6600K

- Sockel-1151-Prozessor • Skylake-S
- 4 Kerne • 3,50 GHz Basistakt
- 3,90 GHz max. Turbo
- 6 MB Cache

HK5I0B



HyperX Fury 16GB DDR4-2666 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • HX426C15FBK2/16
- Timing: 15-17-17
- DIMM DDR4-2.666 (PC4-21.300)
- Kit: 2x 8 GB

IEIG7N30



Razer MAMBA Chroma Tournament Edition

- optische Lasermaus • 16.000 dpi • Scrollrad
- 9 frei belegbare Tasten • 50 G • 1000 Hz Ultrapolling
- Chroma-Beleuchtung mit echten 16,8 Millionen anpassbaren Farboptionen
- On-The-Fly Sensitivity-Anpassung

NMZR44



ASUS MAXIMUS VIII HERO

- ATX-Mainboard • Sockel 1151
- Intel® Z170 Chipset • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • 4x DDR4-RAM
- 6x SATA 6Gb/s, 1x M.2, 2x SATAe
- 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1

GKEA12



MSI Z170A GAMING PRO

- ATX-Mainboard • Sockel 1151
- Intel® Z170 Chipset • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • 4x DDR4-RAM
- 6x SATA 6Gb/s, 1x M.2, 1x SATAe
- 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1, 1x PCI

GKEM36



EVGA GeForce GTX 970 ACX 2.0 SuperClocked

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1165 MHz (Boost: 1317 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1664 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.4
- NVENC H.264-Video-Engine
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXZ0A18



Cooler Master Case 5

- Clip & Click Komponenten für einfache Montage von Lüftern oder Laufwerksschächten
- unterstützt bis zu sechs 140 mm Lüfter
- bis zu 3 Dual-Slot-Grafikkarten mit Überlänge
- Dual Chamber Design

TQXM5000




Zalman R1

- Midi-Tower • Window-Kit
- Einbauschächte extern: 2x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 4x 3,5", 1x 2,5"
- inkl. drei Lüfter
- Front: 1x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXZB2



Transcend StoreJet 35T3 8 TB

- externe Festplatte • TS8TSJ35T3
- 8 TB Kapazität • lüfterloser Betrieb
- stromsparender Sleep-Modus
- One Touch Auto-Datensicherungstaste
- USB 3.0 • Abmessungen: 45x172x152 mm

AKUQ01



BenQ RL2460HT

Reibungslose Streaming, dank HDMI-Output.

- LCD-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel (Full HD) • Helligkeit: 250 cd/m²
- 1 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 1.000:1
- Energieklasse: B • Dreh-, schwenk- und neigbar
- 2x HDMI, 1x DVI-D, 1x VGA, Audio

V5LC85



Sony PlayStation 4 1TB Battlefront Deluxe Edition

- Multimedia-Spielkonsole
- x86-64 AMD "Jaguar", 8 cores
- Blu-ray-Laufwerk (Toploader)
- 8-GB-Arbeitsspeicher • USB, LAN, WLAN, BT

QB#S22



Microsoft Xbox One

- Xbox One bietet ein noch nie dagewesenes Entertainment Erlebnis
- 8192 MB Arbeitsspeicher • 500 GB Speicher
- inkl. Forza Horizon 2

QO#M18



Logitech G633 Artemis Spectrum

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz
- 39 Ohm (passiv), 5 kOhm (aktiv)
- 7.1-Surround-Sound mit Dolby-Technologie
- Mikrofon mit Geräuschunterdrückung und hochklappbarem Bügel
- 3,5-mm-Klinkenstecker, USB-Datenanschluss

KH#L5G



bequem online

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 09.12.2015

GTX 960 im zweiten Blick



Seite 102 Gestartet ist die GTX 960 als Geforce mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis. Wie schlägt sich das Mittelklassekarte jetzt?

Wie viel Maus braucht der Spieler?



Frank Stöwer

Die Preisspanne für Spielermäuse reicht von 40 Euro für Einsteigermodelle bis 200 Euro für Spezialisten wie die Mad Catz Rat X Pro (siehe PCG 11/15, S. 111). Dabei bewerben die Hersteller vor allem ihre hochpreisigen Spitzennager mit besonderen Features, die speziell auf die jeweilige Zielgruppe zugeschnitten sein sollen. Egal ob ein 16.000-Dpi-Sensor sowie ein Mechanismus zum Konfigurieren des Auslösedrucks (Razer Mamba), modulare Daumentasten (Roccat Nyth), Mini-Schubregler und Haifischflossentasten (Roccat Tyon) oder austauschbare Hand- und Fingerablagen sowie Sensoreinheiten (Mad Catz Rat Pro X) – erst wenn eine Maus diese Extras auf Lager hat, soll optimaler Spielspaß am PC möglich sein. Obwohl es sehr interessant zu beobachten ist, wie sich aus einer Maus mit drei oder fünf Tasten Multifunktions- und Modularitätskünstler wie die Mad Catz Rat Pro X entwickelt haben, stellt sich mir die Frage, ob man als PC-Spieler diese ganzen Extras wirklich braucht. Es entsteht der Eindruck, dass die Industrie hier am Kunden vorbei entwickelt und Features als Must-have für die optimale Spielkontrolle verkauft, die teuer bezahlt werden müssen. Wie auch immer, unser Test der Tt esport Ventus auf Seite 108 zeigt, dass es sich auch mit einer 40-Euro-Maus ohne viel Schnickschnack ganz vortrefflich zocken lässt.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware kann man flüssig spielen und wie viel Geld muss man dafür investieren? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preisklassen.



EINSTEIGER-PC

€ 790,-

Seite: 108



MITTELKLASSE-PC

€ 1.264,-

Seite: 110



HIGH-END-PC

€ 2.189,-

Seite: 112



GTX 960: Der 2. Blick

Gestartet ist sie als Geforce mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis. Wie sich Nvidias Mittelklassemodell GTX 960 ein Dreivierteljahr später schlägt, prüfen wir im Nachtest. **Von:** Raffael Vötter

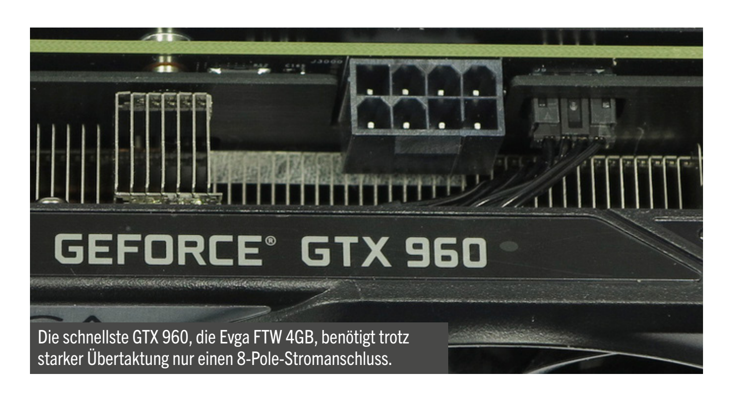
Nvidia läutete das neue Jahr mit einem wichtigen Neuzugang im Geforce-Portfolio ein: Die „60er" (u. a. GTX 460, GTX 560 Ti, GTX 660, GTX 760) gelten als Brot-und-Butter-Modelle, da sie gute Leistung mit einem erschwinglichen Preis vereinen und somit eine hohe Beliebtheit genießen. Im ausführlichen Test in der Ausgabe 03/15 attestierte PC Games der Geforce GTX 960 das Potenzial, ein würdiger 60er zu werden. Nun muss sie den Nachtest über sich ergehen lassen: Besteht die GTX 960 in ihrem neuen Konkurrenz- und Preisumfeld?

Zur Erinnerung: Mit 1.024 Shader-Einheiten, 64 Textureinheiten, 32 Raster-Endstufen und einer 128-Bit-Speicherschnittstelle entspricht die GTX 960 technisch einer halben GTX 980 respektive einem Drittel der GTX Titan X.

IHR PREISLEIN FALLET

Die GTX 960 startete im Januar mit standardmäßigen 2 Gigabyte GDDR5-Speicher. Schon damals war klar, dass diese Menge für den Moment und die meisten Spiele ausreichend ist, doch mit Blick auf die vergleichbar flinke Radeon R9 280 mit ihren 3 Gigabyte wurde der Ruf laut, dass mehr Speicher so manchen Slowdown verhindern könnte. Im März wurde der Wunsch Realität, beinahe alle Nvidia-Partner führten 4-Gigabyte-Versionen der GTX 960 ein. Damit beseitigten sie zwar den einzigen ernsthaften Mangel der Mittelklassekarte, schafften aber einen neuen: Für die 4G-Modelle wurden mindestens 250 Euro fällig, 20 Prozent mehr als bei den 2G-Versionen. Im Duell mit der vergleichbar teuren Radeon R9 290 von AMD steckten die Neulinge außer bei der Fps/Watt-Betrachtung eine heftige Niederlage ein. Damals wie heute delikat ist die Tatsache, dass die GTX 960/4G jedes Segment ihres vierfach unterteilten Speicherbereichs parallel und mit voller Geschwindigkeit adressieren kann (4 × 32 Bit = 128 Bit), während ihre große Schwester GTX 970 aufgrund der Hardware-Einschnitte nur 3,5 ihrer 4 Gigabyte parallel befüllen kann – Zugriffe auf den letzten 32-Bit-Kanal führen zu kurzem Stillstand und somit potenziell zu großen Leistungseinbußen.

Die GTX 960 ist ihren einzigen Negativpunkt mittlerweile los. Bei Redaktionsschluss gingen 2G-Versionen ab 180 Euro über die Ladentheke (-20 Euro ggü. Launch) und die 4G-Karten folgen mit rund



Die schnellste GTX 960, die Evga FTW 4GB, benötigt trotz starker Übertaktung nur einen 8-Pole-Stromanschluss.

GTX 960 UND R9 380 IN DER ÜBERSICHT: STANDARD- GEGEN SUPERVERSIONEN

Sowohl die GTX 960 als auch ihre direkte Konkurrentin, die R9 380 von AMD, sind als gemäßigte und als hochgezüchtete Versionen erhältlich. Ein Vergleich.

Jede Grafikkarte ist sowohl mit dem von AMD respektive Nvidia vorgesehenen Referenztakt als auch mit werkseitiger Übertaktung erhältlich. Die Hersteller steigern die Frequenzen teils deutlich. Prozentual sind Geforce-Modelle meistens stärker übertaktet und schneiden daher im Duell OC-Karte vs. OC-Karte besser ab.

Schnellste GTX Geforce 960: Evga FTW 4GB



Schnellste Radeon R9 380: XFX Black Edition 4GB



Modell	Geforce GTX 970	Radeon R9 390	Evga GTX 960 FTW 4GB	Geforce GTX 960	XFX R9 380 Black Edition 4GB	Radeon R9 380/4G	Radeon R9 380/2G
Circa-Preis (Euro)	310,-	310,-	270,-	185,-	220,-	200,-	170,-
Direct-X-12-Funktionsebene	12_1	12_0	12_1	12_1	12_0	12_0	12_0
Shader-/SIMD-/Textureinheiten	1.664/13/104	2.560/40/160	1.024/8/64	1.024/8/64	1.792/28/112	1.792/28/112	1.792/28/112
Raster-Endstufen (ROPs)	64	64	32	32	32	32	32
Grafikchip-Basistakt (Megahertz)	1.050	Variabel	1.304	1.050	Variabel	Variabel	Variabel
Grafikchip-Boost-Takt (Megahertz)	1.178	1.000	1.455	1.178	1.030	970	970
Rechenleistung SP (GFLOPS)*	3.920	5.120	2.980	2.413	3.692	3.476	3.476
Durchsatz Pixel/Texel (GPixel/s)*	61,3/122,5	64,0/160,0	46,6/93,1	37,7/75,4	33,0/115,4	31,0/108,6	31,0/108,6
Dreiecksdurchsatz (Mio./s)*	5.105	4.000	3.880	3.141	4.120	3.880	3.880
Takt Grafikspeicher (MHz)*	3.506	3.000	3.506	3.506	2.900	2.850	2.750
Speicheranbindung (parallele Bit)	256	512	128	128	256	256	256
Speicherübertragungsrate (GB/s)	224,4	384	112,2	112,2	185,6	182,4	176
Speichermenge (Megabite)	3.584+512	8.192	4.096	2.048	4.096	4.096	2.048
Thermal Design Power (lt. Hersteller)	145 Watt	300 Watt	160 Watt	120 Watt	ca. 200 Watt**	190 Watt**	190 Watt**
PCI-Express-Stromanschlüsse	2 × 6-polig	1× 6- & 1×8-pol.	1 × 8-polig	1 × 6-polig	1× 6- & 1×8-pol.	1× 6- & 1×8-pol.	1× 6- & 1×8-pol.

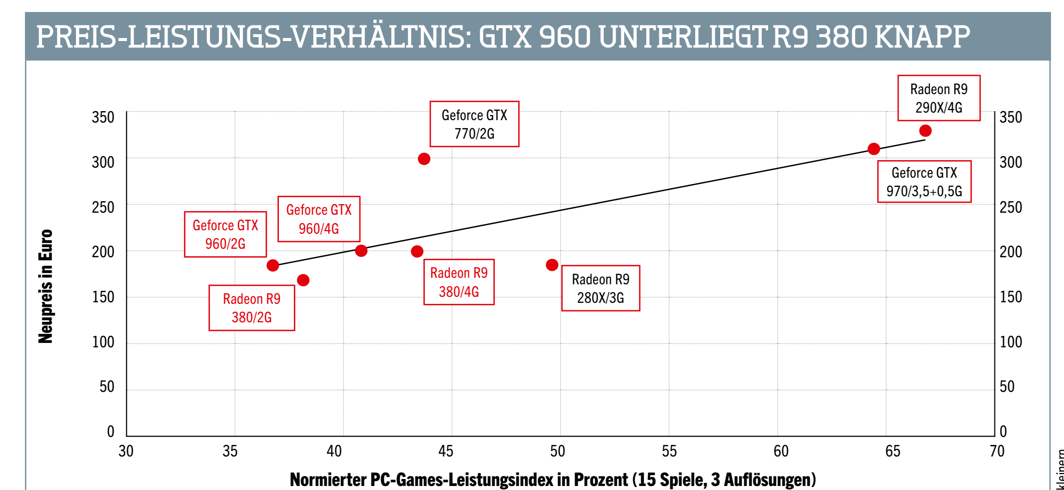
* Angabe mit Boosttakt, abhängig vom automatischen Grafikchip-Boost fallen die Durchsatzwerte anders aus. ** Typical Gaming Power (TGP), nicht TDP (Thermal Design Power)

200 Euro auf dem Fuße. Parallel dazu machte im Oktober ein Bericht die Runde durchs Internet, nach dem die GTX 960/2G bald auslaufen werde. Wir haben Nvidia Deutschland um ein Statement gebeten, jedoch noch keine Antwort erhalten. Unabhängig davon raten wir euch auf jeden Fall dazu, ein Modell mit 4 Gigabyte zu kaufen – und wir verraten euch auch gleich, warum.

SPEICHERSTADT: ÜBERSICHT

Die meisten GTX-960-Karten tragen Samsung-Speicher mit einer Zugriffszeit von 2,8 Nanosekunden. Dieser GDDR5-RAM ist rechnerisch für 3.571 MHz spezifiziert. Die kühnsten Hersteller steuern ihn mit 3.600 MHz (+2,7 %) an, das Gros hält sich an die Nvidia-Vorgabe von 3.506 MHz – obwohl die GTX 960 mit erhöhtem Kerntakt in ein Bandbreitenlimit läuft. Apropos: Zum Launch orakelten wir wegen freier Lötstellen auf den Platinen über mögliche 3-Gigabyte-Versionen. Da der GM206-Chip laut Nvidia nur 128 Datenbahnen herausführt, war eine 192-Bit-Version mit 3 GByte schon immer ausgeschlossen. Und im Angesicht des GTX-970-De-

PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS: GTX 960 UNTERLIEGT R9 380 KNAPP



Grafikkarte	Preis-Leistungsindex (mehr ist besser)	PC-Games-Leistungsindex (mehr ist besser)	Circa-Preis in Euro	Fps pro Euro (mehr ist besser)
Radeon R9 280X/3G	100,0%	49,6%	185	26,81
Radeon R9 380/2G	83,6%	38,1%	170	22,41
Radeon R9 380/4G	80,9%	43,4%	200	21,70
Geforce GTX 970/3,5+0,5G	77,5%	64,4%	310	20,77
Geforce GTX 960/4G	76,1%	40,8%	200	20,40
Radeon R9 290X/4G	75,5%	66,8%	330	20,24
Geforce GTX 960/2G	74,0%	36,7%	185	19,84
Geforce GTX 770/2G	54,3%	43,7%	300	14,57
Geforce GTX Titan X/12G	37,3%	100,0%	1.000	10,00

Basis: PC-Games -Leistungsindex in Relation zum bei Artikelabschluss aktuellen Marktpreis (Stand: 6.11.2015)

* Die GTX Titan X ist im Diagramm nicht berücksichtigt, um den Maßstab nicht unnötig zu verkleinern.

GEFORCE GTX 960: ÜBERSICHT

Übertaktet Modelle mit 2 Gigabyte Grafikspeicher	Basis-Takt (MHz)	Boost-Takt (MHz)	Speicher-geschw. (GT/Sek.)	Ca.-Preis (EUR)
Nvidia-Referenz	1.050	1.178	7.012	–
Asus GTX 960 Strix DC2OC-2GD5	1.253	1.392	7.200	205
Evga GTX 960 SSC ACX 2.0+	1.279	1.404	7.012	200
Gainward GTX 960 Phantom GLH	1.279	1.418	7.200	207
Gigabyte GTX 960 G1 Gaming-2GD	1.241	1.455	7.012	212
Gigabyte GTX 960 Windforce 2x OC	1.216	1.392	7.012	200
KFA² GTX 960 EXOC	1.203	1.329	7.012	198
MSI GTX 960 Gaming 2G	1.216	1.367	7.012	208
Palit GTX 960 Super Jetstream	1.279	1.418	7.200	205
Zotac GTX 960 AMP!-Edition	1.266	1.354	7.012	201
Mittelwert	1.248 (+18,9 %)	1.392 (+18,2 %)	7.074 (+0,9 %)	204

Übertaktete Modelle mit 4 Gigabyte Grafikspeicher	Basis-Takt (MHz)	Boost-Takt (MHz)	Speicher-geschw. (GT/Sek.)	Preis (EUR)
Nvidia-Referenz	1.050	1.178	7.012	–
Asus GTX 960 Strix DC2OC-4GD5	1.227	1.404	7.012	239
Evga GTX 960 SSC ACX 2.0+ 4GB	1.279	1.430	7.012	233
Gainward GTX 960 Phantom 4GB	1.127	1.266	7.012	210
Gigabyte GTX 960 G1 Gaming-4GD	1.241	1.380	7.012	229
MSI GTX 960 Gaming 4G	1.216	1.392	7.012	237
Palit GTX 960 Jetstream 4GB	1.127	1.266	7.012	214
Mittelwert	1.198 (+14,1 %)	1.356 (+15,1 %)	7.012 (0%)	227

Basis: Alle je von PC Games getesteten GTX-960-Herstellerdesigns; von uns im Test gemessene Frequenzen; Preise laut http://preisvergleich.pcgameshardware.de (6.11.2015)

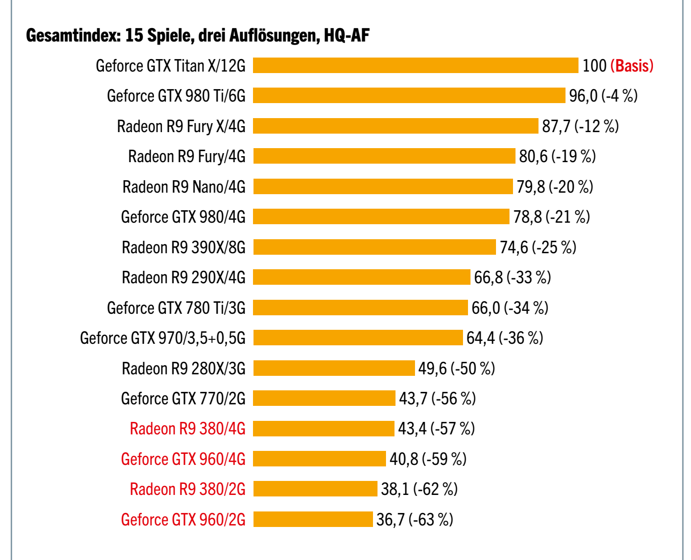
RADEON R9 380: ÜBERSICHT

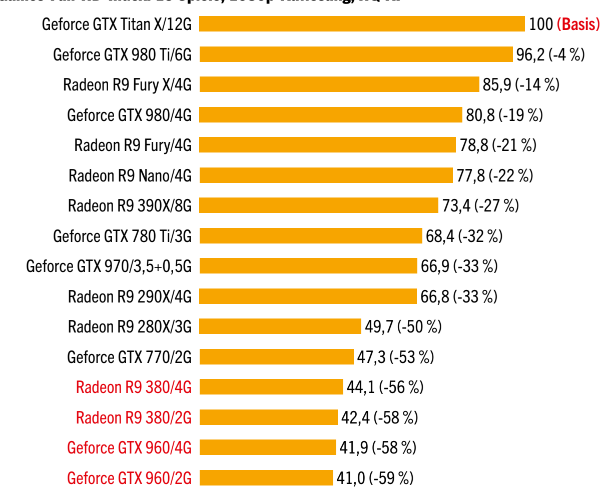
OC-Modelle mit 2 GiByte Grafikspeicher	Boost-Takt (MHz)	Speicher-geschw. (GT/Sek.)	Ca.-Preis (EUR)
AMD-Referenz	970	5.500	–
Asus R9 380 Strix DC2OC	990	5.500	203
Gigabyte R9 380 Windforce 2x OC	980	5.500	192
HIS R9 380 IceQ X² OC	990	5.500	190
MSI R9 380 2GD5T OC	980	5.500	183
MSI R9 380 Gaming 2G	1.000	5.600	202
Sapphire R9 380 Dual-X	985	5.500	174
Sapphire R9 380 ITX Compact	980	5.500	196
Sapphire R9 380 Nitro	1.000	5.600	227
XFX R9 380 Double Dissipation	990	5.500	189
XFX R9 380 Black Edition	1.030	5.800	200
Mittelwert	993 (+2,3 %)	5.550 (+0,9 %)	196

OC-Modelle mit 4 GiByte Grafikspeicher	Boost-Takt (MHz)	Speicher-geschw. (GT/Sek.)	Preis (EUR)
AMD-Referenz	970	5.700	–
Asus R9 380 Strix DC2OC-4GD5	990	5.700	232
Gigabyte R9 380 G1 Gaming	990	5.700	228
Gigabyte R9 380 Windforce 2x	980	5.700	215
HIS R9 380 IceQ X² OC	990	5.700	215
MSI R9 380 Gaming 4G	1.000	5.700	229
Powercolor R9 380 PCS+	980	5.900	215
Sapphire R9 380 Nitro	985	5.700	218
XFX R9 380 Double Dissipation	990	5.700	230
XFX R9 380 Black Edition	1.030	5.800	247
Mittelwert	991 (+2,2 %)	5.730 (+0,5 %)	225

Preise lt. http://preisvergleich.pcgameshardware.de (06.11.2015), Frequenzen lt. Hersteller

PC-GAMES-LEISTUNGSINDEX MIT 16 GPUS





System: Core i7-6700K @ 4,5 GHz (45 × 100, L3 @ 4,5 GHz), Z170, 2 × 8 Gigabyte DDR4-2800 (15-15-15-36, 1T), Windows 10 x64, Catalyst 15.8/9 Beta, Geforce 355.82/98 WHQL **Bemerkungen:** Alle Modelle wurden mit typischen (Referenz-)Frequenzen getestet.

Indexpunkte ▶ Besser

HDMI, HDCP ET CETERA: DIE FAKTENLAGE

Um die Display-Fähigkeiten der Geforce GTX 960 und weiterer Grafikkarten ranken sich einige Mythen – es wird Zeit für die Auflösung.

Die Display-Engine der GTX 960 gehört zu den fortschrittlichsten am Markt – das bedeutet aber nicht, dass sie alles an Bord hat, was man in Gegenwart und naher Zukunft gebrauchen kann. Auf der Habenseite steht die Unterstützung des HDMI-2.0-Standards, was die GTX 960 dazu befähigt, UHD-Displays mit bis zu 60 Hertz anzusteuern. Diese Fähigkeit fehlt jeder Radeon, hier wird offiziell über HDMI 1.4 nur der 30-Hz-Betrieb unterstützt. Der Knackpunkt lautet HDCP 2.2: Die aktuelle Version des Kopierschutzes, welcher auf 3D-Blu-rays zum Einsatz kommt, wird weder von AMD noch von Nvidia über HDMI 2.0 unterstützt – Abspielen entsprechender Medien ist daher unmöglich. HDCP 2.2 ist jedoch über Displayport realisierbar, womit dieser Standard zumindest für PC-Displays die erste Wahl ist.



bakels tat Nvidia gut daran, eine Mischbestückung mit 3 GByte an 128 Bit sein zu lassen. Ein solches Verfahren, bei dem die hinteren Datenbahnen aufgeteilt und mit einem langsamen Speichersegment bestückt werden, hat Nvidia bereits bei der GTX 660 (Ti) angewendet.

Die Idee einer 192-Bit-Schnittstelle zum Speicher wird durch neuerliche Gerüchte genährt, dass Nvidia bald eine „GTX 960 Ti“ vorstellen wird. Hierfür müssten die Kalifornier auf einen stark beschnittenen GM204 zurückgreifen. Doch das ist leise Zukunftsmusik.

LEISTUNG GESTERN ...

Als der Startschuss fiel, erreichte die Geforce GTX 960 in der Referenzversion, also mit 2 Gigabyte Speicher und einem typischen Boost von 1.178 MHz, einen PC-Games-Indexwert von 53,3. Die GTX 980 stand damals noch mit 100 Prozentpunkten auf Platz 1. Trotz halbierter Rechenwerke und etwas weniger Kerntakt erzielte die GTX 960 folglich mehr als die halbe GTX-980-Leistung – wenige Einheiten lassen sich nun mal besser auslasten als viele. Später, nach Erscheinen der Titan X als neue 100-Prozent-Basis, kam die GTX 960/2G auf den Index 42,2. Die noch aktuelle Konkurrenz in Form der Radeon R9 280/3G erzielte 44,2 Prozentpunkte. Der Speicherausbau wurde der GTX 960 unter anderem in *Watch Dogs* zum Verhängnis und zum Pluspunkt der Radeon.

Zeitsprung, es ist Oktober. PC Games hat den Grafikkarten-Parcours modernisiert. Die neuen Spiele haben höhere Anforderungen an Rechenkraft und Speicherbestückung und auch die Konkurrenz hat aufgerüstet: An die Stelle der alternden R9 280 tritt die R9 380, welche sowohl mit 2 als auch mit 4 Gigabyte erhältlich ist. Auch diese AMD-Grafikkarten haben zwischenzeitlich einen Preisverfall hinter sich. So wanderte die R9 380/2G bei Redaktionsschluss ab 170 Euro über die Ladentheke, während für die 4G-Version rund 190 Euro fällig wurden – jeweils zehn Euro weniger als für die vergleichbaren Nvidia-Karten.

... UND HEUTE

Für diese Nachbetrachtung haben wir alle vier relevanten Grafikkarten durch den neuen, anspruchsvollen PC-Games-Parcours gescheucht. Wie für Indexwerte üblich, testen wir mit Referenztaktraten, die da wären (GPU/RAM):

- GTX 960/4G: 1.178/3.506 MHz
- GTX 960/2G: 1.178/3.506 MHz
- R9 380/4G: 970/2.850 MHz
- R9 380/2G: 970/2.750 MHz

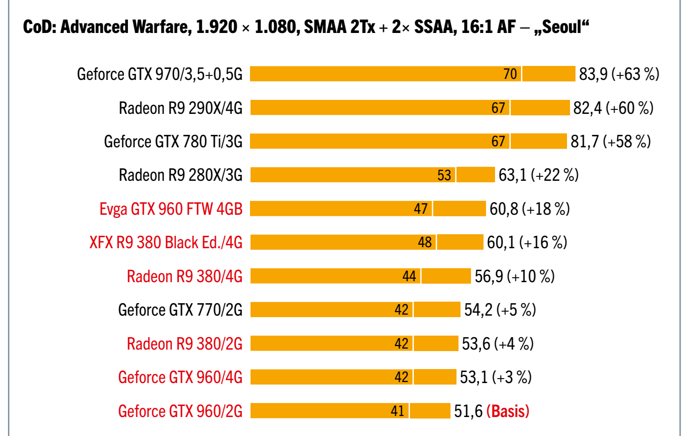
Beachtenswert: Während die GTX 960 in beiden Versionen mit denselben Taktraten spezifiziert ist, sieht AMD bei der R9 380/4G einen um 100 MHz erhöhten Speichertakt (+3,6 %) gegenüber der 2G-Version vor. Performance-Unterschiede zwischen den beiden Nvidia-Karten sind ergo ausschließlich auf die Speichermenge zurückzuführen, während die 4G-Version der AMD-Karte auch darüber hinaus minimale Vorteile besitzt.

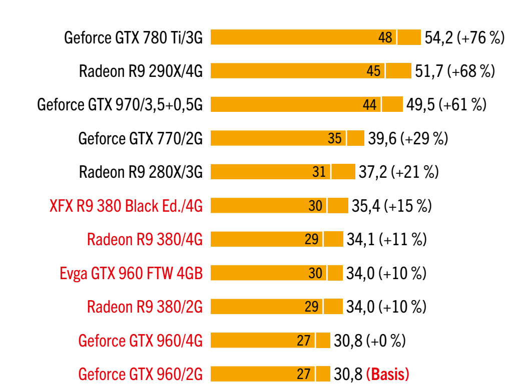
BENCHMARKAUSWERTUNG

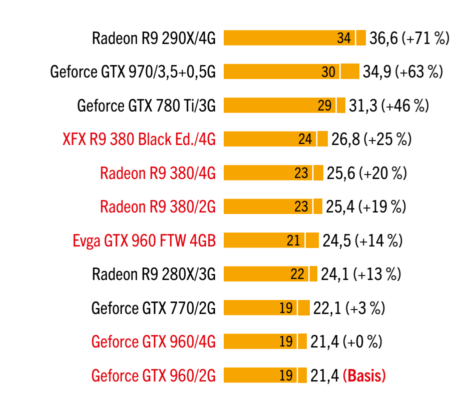
Die Ergebnisse sind aufschlussreich, aber nicht überraschend. Sowohl im Duell der 2G- als auch im Kampf der 4G-Karten gegeneinander geht AMD mit leichtem Abstand als Sieger hervor, die R9 380 rechnet etwas schneller als die GTX 960. Wie immer gibt es auf beiden Seiten Hochs und Tiefs; beispielsweise trumpft die R9 380 in *Assassin's Creed Unity*, *F1 2015* und *The Witcher 3* auf, fährt jedoch in *Risen 3 Enhanced Edition* und *Wolfenstein The Old Blood* herbe Niederlagen ein. Wie ihr den Indizes auf der Seite 104 entnehmt, können die 380er-Karten zwar im Gesamtindex, der drei Auflösungen verrechnet, auf Abstand gehen, schlagen sich im isolierten 1080p-Index jedoch wacker.

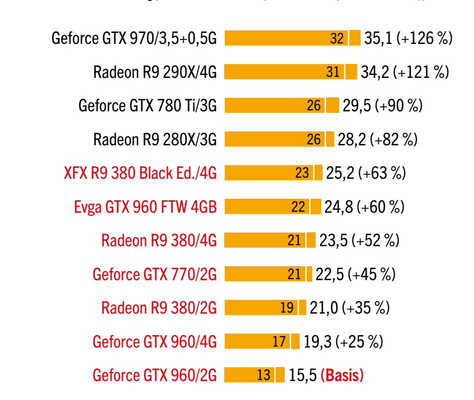
Auflösung und Speicherbelegung hängen zusammen. Da verwundert es nicht, dass die 4G-Karten sich mit steigender Auflösung immer weiter und in immer mehr Spielen von ihren 2G-Kollegen absetzen können. So liegen zwischen der GTX 960/4G und 2G in Full HD nur 2,2 Prozent, in WQHD rund 4,1 und in UHD dann satte 49,2 Prozent. Der R9 380/4G ergeht's im Vergleich mit der 380/2G ähnlich, aufgrund der unterschiedlichen Speicherfrequenzen ist der Abstand aber noch etwas größer: In Full HD trennt die beiden eine Differenz von 4,0 Prozent, in WQHD schon 6,7 und in Ultra HD sogar 55,0 Prozent! An dieser Stelle ist der Hinweis angebracht, dass keine dieser Grafikkarten wirklich UHD-tauglich ist, viele Spiele laufen hier mit Bildraten im niedrigen 20er-Bereich. Aber, und das ist unbestreitbar, das Spielgefühl ist mit den 4-Gigabyte-Karten hier wesentlich besser als mit den unterbestückten Geschwistern, die in vielen Fällen nur noch Diashows ausgeben.

EVGA GTX 960 FTW vs. XFX R9 380 BLACK EDITION









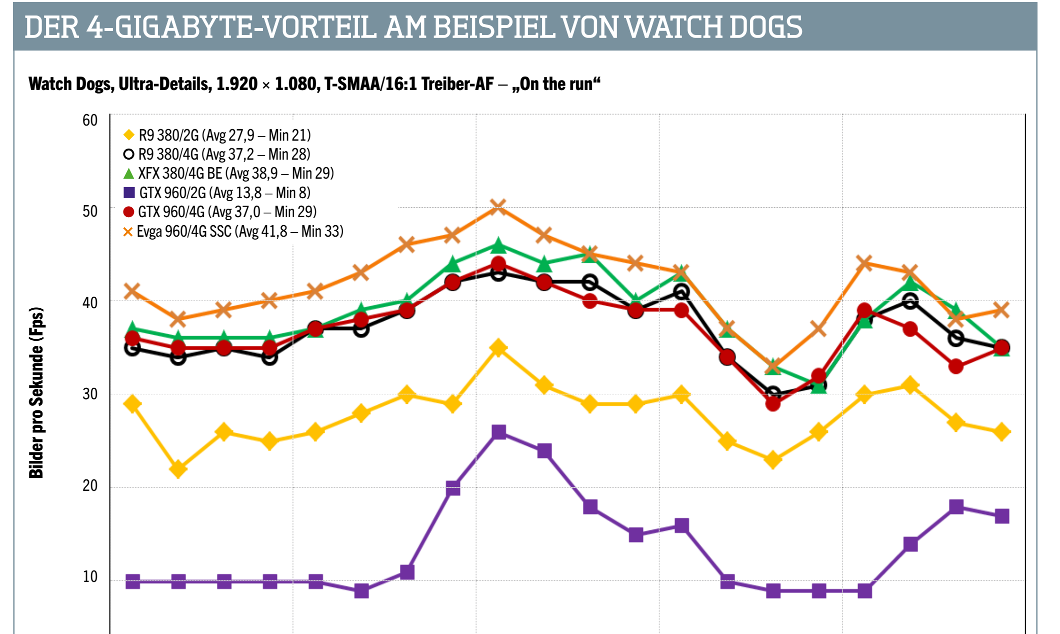
System: Core i7-6700K @ 4,5 GHz (45 × 100, L3 @ 4,5 GHz), Z170, 2 × 8 Gigabyte DDR4-2800 (15-15-15-36, 1T), Windows 10 x64, Catalyst 15.8 Beta, Geforce 355.82 WHQL
Bemerkungen: Die hochgezüchteten Herstellerkarten schlagen sich vergleichbar gut.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

ERWEITERTER BLICK
Mit den Referenztaktraten hat AMD einen leichten Performance- und gleichzeitig auch einen Preisvorteil gegenüber der Nvidia-Konkurrenz. Doch die wenigsten Karten arbeiten auch mit diesen Taktraten, die meisten Platinenpartner rüsten die Kühlung für werkseitige Übertaktung. Nun schlägt die Stunde für Nvidia: Nach Sichtung aller werkseitig übertakteten Angebote im Preisvergleich (http://preisvergleich.pcgameshardware.de) zeigt sich, dass die Nvidia-Karten im Mittel deutlich mehr Takt auf den Weg bekommen als vergleichbare Radeon-Pendants – prozentual, wohlgemerkt. Ihr findet die entsprechenden Werte in der Tabelle zwei Seiten zuvor. Das führt am Ende dann zu einem Gleichstand im Duell der werkseitig aufgemotzten Karten. Letzteres gilt natürlich auch für die jeweils schnellste GTX 960/4G (EVGA FTW) und die schnellste R9 380/4G (XFX Black Edition), die wir direkt gegenüberstellen. Beide sind zwar angenehm schnell, kosten jedoch unverhältnismäßig mehr als Modelle mit minimal weniger Takt und Leistung. ❑

DER 4-GIGABYTE-VORTEIL AM BEISPIEL VON WATCH DOGS

Watch Dogs, Ultra-Details, 1.920 × 1.080, T-SMAA/16:1 Treiber-AF – „On the run“



System: Core i7-6700K @ 4,5 GHz (45 × 100, L3 @ 4,5 GHz), Z170, 2 × 8 Gigabyte DDR4-2800 (15-15-15-36, 1T), Windows 10 x64, Catalyst 15.9.1 Beta, Geforce 355.98 WHQL
Bemerkungen: 2-Gibabyte-Versionen sowohl der GTX 960 als auch der R9 380 rennen unter Windows 10 in *Watch Dogs* in ihr Speicherlimit.

FAZIT

GTX 960: Nachbetrachtung
Preiskorrekturen führen zu neuen Empfehlungen. Wer eine günstige Grafikkarte sucht, die länger als wenige Monate im Rechner verweilen soll, dem raten wir zu einer 4-Gigabyte-Grafikkarte. Sowohl bei der Geforce GTX 960 als auch bei der Radeon R9 380 beträgt die Preisdifferenz nur etwa 20 Euro, sichert euch jedoch gleichmäßige Bildraten in modernen Spielen. Wer ein Abverkaufsschnäppchen mit 2 Gigabyte einsammeln will, sollte sich dessen bewusst sein.

ITX: AUCH DIE GTX 960 IST ALS 17-ZENTIMETER-VERSION ERHÄLTLICH

Kompakte Gehäuse genießen auch bei der holden Weiblichkeit Akzeptanz. Damit es hier mit der Leistung klappt, muss eine ITX-Grafikkarte her.

Eine sparsame und hinsichtlich der Platinenkomplexität genügsame Grafikeinheit wie die Geforce GTX 960 ist ideal, um sie in ein platzsparendes Format zu bringen. Dennoch handelt es sich bei Grafikkarten, welche den Mini-ITX-Standard erfüllen, um Nischenprodukte, weshalb die Auswahl am Markt überschaubar ist. Die Hersteller Asus und Gigabyte führen seit einiger Zeit entsprechende Mini-Versionen der Geforce GTX 970 und haben ihr Portfolio zuletzt auch um die GTX 960 ergänzt. Da Letztere eine geringere Abwärme produziert, haben die maximal 17 Zentimeter kleinen Kühler keine großen Probleme bei der Wärmeabfuhr.

Die schnellste ITX-Grafikkarte kommt aus dem Hause AMD: Die Radeon R9 Nano ist ungeschlagen flink und distanziert die 970-ITX-Modelle um 10 bis 30 Prozent. Das hat jedoch seinen Preis, eine Nano bekommt ihr erst ab 650 Euro aufwärts, eine Mini-GTX-970 schon für die Hälfte. Darunter gibt es noch die Radeon R9 380 ITX, welche nur von Sapphire anboten wird und die leistungsmäßig in direkte Konkurrenz zu den GTX-960-Modellen tritt.

Asus Geforce GTX 960 Mini OC



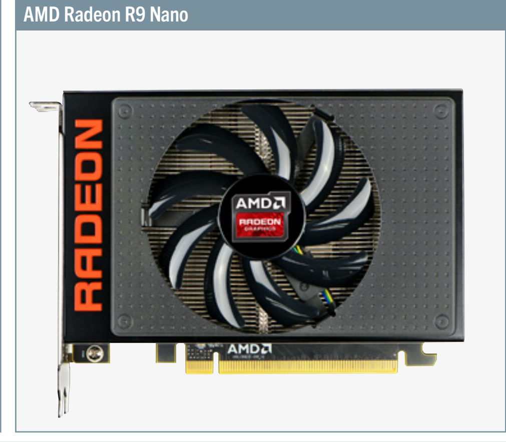
Gigabyte Geforce GTX 960 Mini OC



Sapphire Radeon R9 380 ITX Compact



AMD Radeon R9 Nano





EINSTEIGER-PC

Hier garantiert die Kombi aus FX-6300 und GTX 960 mit 4 GByte ruckelfreies Spielvergnügen in 1080p – auch wenn dafür teils ein paar Details reduziert werden müssen.

€ 790,-

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD FX 6300 + ... Alpenföhn Brocken Eco
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne/3,7 GHz (Turbo 4,1 GHz)
Preis: .... **99 Euro + 29 Euro**

ALTERNATIVE

Aufgrund seines sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnisses und hohen Taktpotenzials in Kombination mit dem empfohlenen Kühler bleibt **AMDs FX-6300** unser Tipp für sparsame Spieler. Eine von der Leistung her vergleichbare **Intel-CPU** wäre **Core i3-4170 (2 Kerne + SMT/3,7 GHz)** inklusive Boxed-Kühler für 112 Euro.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ....MSI GTX 960 Gaming 4G
Chip-/Speichertakt: .....1.392/3.506 GHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte/**219 Euro**

ALTERNATIVE

Wie der GTX-960-Nachtest in dieser Ausgabe (ab Seite 102) zeigt, sind **AMDs R9-380-Modelle** bei höherer Leistungsaufnahme kaum schneller als die GTX-960. AMD-Käufern empfehlen wir die **Sapphire R9 380 Nitro (985 MHz, 2.900 Chip-/Speichertakt)** mit **4 GB VRAM** für **235 Euro**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus M5A97 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 (3), x1 (2), PCI (3), 4x USB 3.0/**72 Euro**

ALTERNATIVE

Wer dem **Core i3-4170** den Vorzug vor **AMDs FX-6300** gibt, dem empfehlen wir das **Asus B85-Pro Gamer (Sockel 1150, B85-Chipsatz)** für **98 Euro**. Die für AMD 2-Way-CrossFireX (x16/x4) optimierte Hauptplatine bietet zusätzlich einen **PCI-E-3.0-**, zwei **PCI-E-2.0-** (x16/x4) und zwei PCI-Steckplätze.

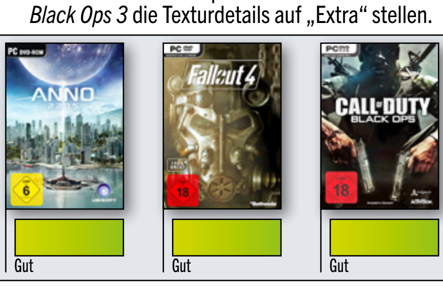
RAM



Hersteller/Modell: ....Corsair Vengeance Pro (Silber) (CMY8GX3M2A1866C9)
Kapazität/Standard:...2x 4 Gigabyte/DDR3-1866
Timings/Preis: ....9-10-9-27/**54 Euro**

FLÜSSIG SPIELEN, EUROS SPAREN

- Dank der GTX 960 4G läuft *Anno 2205* in 1080p mit allen Details mit durchschnittlich 30 Fps.
- *Fallout 4* ist in 1.920 x 1.080 in der höchsten Detailstufe mit rund 50 Fps flüssig spielbar.
- Dank der 4 GB Videospeicher könnt ihr bei *CoD: Black Ops 3* die Texturdetails auf „Extra" stellen.



Gut | Gut | Gut

▲ Das offene Wabengitter-Heck der Tt esport Ventus X soll der Schweißbildung in der Handinnenfläche vorbeugen. Das klappt allerdings nur bedingt.

▶ Auf Extras wie ein Gewichtssystem oder internen Speicher braucht der Käufer bei der 40 Euro günstigen Tt esport Ventus X nicht verzichten.

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo/ ....Toshiba DT01ACA200
Anschluss/Kapazität:....SATA3 6Gb/s/250 Gigabyte/ ....2.000 GByte
U pro Min./Preis: ..../7.200/**80 Euro/67 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Fractal Design Define S, schallgedämmt, zwei 140-mm-Lüfter mitgeliefert (**76 Euro**)
Netzteil: . . Fractal Design Edison M 550 Watt (**83 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD-RW) (**11 Euro**)

TT ESPORTS VENTUS X: GÜNSTIGE, ERGONOMISCHE SPIELERMAUS

Eine zum Spielen geeignete Maus kann bis zu 100 Euro kosten. Doch es geht auch deutlich günstiger, wie die Ventus X von Tt esports im Test beweist.

Die Ausstattung der Tt esports Ventus X ist trotz des niedrigen Preises von 40 Euro ordentlich. Der Avago-ADNS-9500-Sensor tastet mit bis zu 5.700 Dpi ab. Zur Dpi-Umschaltung stehen ein Knopf auf der Oberseite sowie zwei Daumentasten bereit. Der wahlweise pulsierende rote Leuchteffekt beim Logo unterhalb des zur Belüftung gedachten Wabengitters dient lediglich der Show, die Scrollrad-Beleuchtung zeigt dagegen per Blinkfunktion die gewählte Dpi-Stufe an. Zur weiteren Ausstattung gehören ein Gewichtssystem (3x 4,5 g) sowie eine Tasche. Zu den Vorzügen der mit „sehr gut minus" bewerteten Tt esport Ventus X gehört die umfangreiche Software, mit der sich sehr einfach Makros für den 128 kb großen Speicher programmieren lassen. Dazu kommen die dank Omron-Schaltern sehr guten, knackigen und direkten Tastendruckpunkte, eine optimale Ergonomie sowie ein Lasersensor, der sehr präzise, direkt und ohne Pfadbegradigung abtastet.

UNSER GRÖSSTER FANG.

ran FOOTBALL

NFL LIVE

JEDEN VERDAMMTEN SONNTAG. ZWEI SPIELE LIVE.

SONNTAGS ▸ AB 18:55

NFL

MAXX DIFFERENT.

ÜBERALL KOSTENLOS EMPFANGBAR.

PROSIEBENMAXX.DE



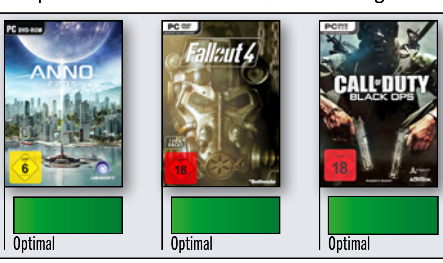
€ 1.264,-

MITTELKLASSE-PC

Bei unserem Mittelklasse-Modell ist vor allem die Grafikkarte der Leistungsgarant. Fürs Spielen in Full HD reicht die R9 390 locker. Bei höheren Auflösungen hilft die Reduktion von Details gegen Ruckler.

DAS VOLLE OPTIK-BRETT IN 1080P

- In 1080p läuft *Anno 2205* sogar mit MSAA flüssig. Für 1440p reicht die Grafikkarte jedoch nicht.
- *Fallout 4* stemmt das Mittelklasse-System in 2.560 x 1440 (WQHD) absolut ruckelfrei mit rund 40 Fps.
- Die R9 390 ermöglicht bei *CoD: Black Ops 3* Spielspaß mit allen Details und WQHD-Auflösung.





▶ Trotz der kompakten Maße bietet der Innenraum des Be quiet Silent Base 600 theoretisch auch Platz für Grafikkarten mit Überlänge.

◀ Wie sein großer Bruder, das Slient Base 800, ist auch das Be quiet Silent Base 600 mit Fenster erhältlich.



BE QUIET SILENT BASE 600: GEHÄUSE FÜR DIE MITTELKLASSE

Be quiets Gehäusefamilie bekommt Nachwuchs: Silent Base 600 heißt der kleine Bruder des Silent Base 800, der trotz geringerer Abmessungen die gute Kühlung des großen Modells bieten soll.

Mit einer Größe von 495 × 230 × 493 mm (L × B × H) fällt das auch als Window-Variante erhältliche Silent Base 600 kleiner aus als der große Bruder (495 × 266 × 559 mm). In den an der Front und den beiden Seitenteilen gedämmten Midi-Tower passen daher nur reguläre ATX-Platinen. Bei den internen Laufwerksschächten ist der in den Farbvarianten Orange, Grau oder Schwarz für rund 90 Euro erhältliche Midi-Tower etwas abgespeckt. Anders als im Silent Base 800 stehen nur drei statt sieben 3,5-Zoll- sowie drei statt vier 2,5-Zoll-Einbauplätze bereit. Extern sind nach wie vor drei 5,25-Zoll-Einschübe vorhanden. 2,5-Zoll-HDDs/SSDs werden auch im Silent Base 600 an zwei Halterungen auf der Rückseite des Mainboard-Trays sowie an den Schraubenlöchern an der Oberseite des Laufwerkskäfigs montiert.

Der HDD-Käfig lässt sich an verschiedenen Positionen installieren, so passen dann Grafikkarten bis 413 mm in das kompakte Gehäuse. Prozessorkühler dürfen bis zu 170 mm hoch sein. Für Erweiterungskarten stehen sieben Slots bereit. Die Lüfterplätze sind gleich geblieben. Zwei 140-/120-mm-Lüfter lassen sich an der Front sowie ein 120-mm-Modell im Heck platzieren. Im Deckel und am Boden ist Platz für zwei respektive einen 140-/120-mm-Propeller. Zum Lieferumfang gehören je ein Pure-Wings-2-Modell mit 120 mm (Heck) respektive 140 mm (Front) Durchmesser. Dazu kommt eine dreistufige Lüftersteuerung. Ob die Kühlkonstruktion des Silent Base 600 für dieselbe gelungene Synthese aus Lautheit und Kühlung sorgt, die dem großen Bruder eine gute Bewertung von 1,90 eingebracht hat, wird ein späterer Test des „nahen Verwandten" noch zeigen.

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD FX-8350
.... + Alpenföhn Brocken Eco
Kerne/Taktung: .... 4m/4t/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... **170 Euro** + **30 Euro**

ALTERNATIVE

Eine **Intel-CPU**, deren Preis-Leistungs-Verhältnis mit **AMDs FX-8350** vergleichbar ist, wäre der **Core i5-4460 (4c/4t/3,2 GHz/ Turbo 3,4 GHz)** für **166 Euro**. Da sich Intels Non-K-CPUs kaum übertakten lassen, benötigt ihr hier keinen speziellen Kühler und könnt den **Core i5-4460** mit den **Boxed-Modell** erwerben.

GRAFIKKARTE

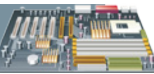


Hersteller/Modell: .... Asus R9 390 Strix DC3OC
Chip-/Speichertakt: .....1.030/3.000 MHz
Speicher/Preis: ....8 Gigabyte GDDR5/**336 Euro**

ALTERNATIVE

Im direkten Vergleich ist die **Radeon R9 390** nicht nur schneller als eine **Geforce GTX 970**. Ihre Speicherbestückung von **8 Giagbyte** macht sie auch zukunftssicher für kommende Titel, die viel Grafikspeicher fordern. Eine Nvidia-Alternative wäre die **Zotac GTX 970 (1.278/3.506 MHz; Chip-/Speichertakt)** für **322 Euro**, die stromsparender rendert.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus M5A97 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 (3), x1 (2), PCI (3), 4x USB 3.0/**72 Euro**

ALTERNATIVE

Die bereits für den Einsteiger-PC empfohlene **AM3+-Platine** von **Asus** ist auch für den **AMD FX-8350** noch ideal, da das **M5A97 R2.0** über einige Übertaktungsoptionen verfügt. Soll jedoch der **Core i5-4460** die Rechenzentrale eures PCs werden, empfehlen wir das **Gigabyte GA-H97-D3H** für **93 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: ....Kingston Hyper X Savage
....................(HX321C11SRK2/16)
Kapazität/Standard: ..2x 8 Gigabyte/DDR3-2133
Timings/Preis: ....11-12-12-30/**97 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo/Hitachi
.....................Deskstar HDS724040ALE640
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GByte
U pro Min./Preis: ....-/7.200/**160 Euro/178 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Be quiet Silent Base 600/Dämmung, je ein 120/140-mm-Lüfter mitgeliefert (**91 Euro**)
Netzteil: .. Be quiet Straight Power 10 700W CM (**119 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD+/-RW: 24x/24x/6x/5x/16x, 8x DVD-R DL) (**11 Euro**)

RAZER WILDCAT: ANWÄRTER AUF DIE CONTROLLER-KRONE?

Mit dem für den E-Sport konzipierten und vielen Extras bestückten Wildcat will Razer beim Duell der beiden edlen Eingabegeräte gegen Microsofts Xbox One Elite die Nase vorn haben. Gelingt das?

Bei der Größe und Form des Wildcat orientiert sich Razer stark an dem Microsoft-Konkurrenten. Allerdings fällt das Gewicht mit 260 Gramm deutlich geringer aus als bei Microsofts 348 Gramm wiegendem Edelpad. Zur Grundausstattung des ebenfalls für 150 Euro erhältlichen Razer Wildcat gehören zwei Analog-Sticks, ein Steuerkreuz, je zwei Schultertasten (Bumper) und Trigger sowie sieben weitere Knöpfe auf der angerauten Oberschale. Zusätzlich hat die Wildkatze Features auf Lager, die teils am, teils aber auch nicht am Xbox One Elite Controller zu finden sind.

Zur Sonderausstattung des Razer Wildcat gehören zuerst einmal die grünen Kunststoffüberzüge für die Griffhörner und Analog-Sticks sowie zwei montierbare Pedal-Trigger. Während erstgenannte Dreingabe die Griffigkeit der Seitenteile und der carbonverstärkten Mini-Sticks – und somit die Ergonomie – verbessert, lassen sich die Mini-Abzüge aus Aluminium genauso frei konfigurieren wie die optimal zu erreichenden Bumper-/Trigger-Tasten an der Vorderseite des Geräts. Dabei ist das Umbelegen von Knöpfen direkt im Spiel möglich. Eine weitere Besonderheit des Razer Wildcat sind die zwei mechanischen Schieberegler auf der Unterseite, mit denen sich der Federweg/die Neigung (18 °/5 °) der Trigger verändern lässt.

Neben der Sonderausstattung verdient sich der Razer Wildcat vor allem mit seiner Leistung die Wertung „sehr gut“. Im Test mit *Project Cars* überzeugte er mit einer verzögerungsfreien und sehr direkten Reaktion der Analog-Sticks und der Trigger. Auch die Umbelegung der Gangschaltung (Knopf X/A) auf zwei der vier zusätzlichen und sehr gut erreichbar positionierten Multifunktions-Trigger klappte bestens. Dazu kommt eine Rumble-Funktion, die kräftig, aber nicht übertrieben stark zu Werke geht.



▲ Razer liefert die Wildkatze mit viel Zubehör, wie einer Transportbox, einem drei Meter langen Kabel und zwei Pedal-Trigger, aus.

◀ Zur Sonderausstattung gehören ein Stopp-Mechanismus für die Abzüge, zwei Pedale sowie zwei ergonomisch platzierte Multifunktions-Trigger.



◀ Da sich Razer bei der Form am Microsoft-Konkurrenten orientiert, liegen die beiden Edelpads bei der Ergonomie gleichauf.

MICROSOFT XBOX ONE ELITE CONTROLLER: GANZ KNAPPER SIEGER IM DUELL DER EDEL-GAMEPADS!

Micrsoft spendiert dem Xbox One Elite Controller eine edle Optik und viel Sonderausstattung. Wir testen, ob das den Spielspaß veredelt und ob der Elite den direkten Konkurrenten, das Razer Wildcat, hinter sich lässt?

Mit seiner sanft mattierten Kunststoff-Oberschale, der Anti-Rutsch-Gummierung an der Unterseite sowie der Metall-Optik der Bumper und Trigger wirkt der Xbox One Elite Controller sehr edel und besonders hochwertig. Wie das Razer Wildcat liefert Microsoft den Elite Controller, dessen Grundform und -ausstattung dem normalen Xbox-One-Eingabegerät entspricht, mit einer edlen Transporttasche aus. Schaut man in die Box, entdeckt man die Features, die das Gerät zu etwas Besonderem machen und die teils beim Razer Wilcat nicht zu finden sind.

Da wären zuerst die Tumbsticks aus Gussmetall, die dank Magnetmechanismus einfach gewechselt werden können und von denen ein Paar über eine konvexe statt konkave Daumenauflage verfügt. Dazu kommt das magnetisch haftende und konkav geformte Digitalkreuz, das sich gegen die Standardvariante austauschen lässt. Auf der Unterseite befinden sich vier „Pedale“, die mit den Mittel- und Ringfinger bedient werden und auf die sich mittels der umfangreichen App ansonsten schwer erreichbare Tasten legen lassen. Passend dazu verfügt der Elite Controller über einen Speicher für zwei Profile sowie einen Schiebschalter für den Profilwechsel.

Obwohl Microsoft die Grundform des Standard-Controllers bei der für 150 Euro erhältlichen Edel-Variante übernimmt, fällt die ergonomischer aus. Die fein angeraute Oberseite fühlt sich besser an und die Anti-Rutsch-Gummierung verstärkt den Grip der Griffhörner. Des Weiteren ist der Xbox One Elite Controller überhaupt nicht kopflastig und die Pedaltasten an der Unterseite sind aus ergonomischer Sicht extrem gut gestaltet. Das gilt auch für die Möglichkeit, bei dem Handschmeichler die Höhe der Analogsticks in Abhängigkeit zu Daumenlänge und -haltung des Spielers wählen zu können. Ein weiteres Plus bei der Erreichbarkeit der Tasten ergibt sich durch die freie Konfigurierbarkeit der Knöpfe per App. PC-Spieler müssen diese Anwendung jedoch im App-Store von Win 10 herunterladen und installieren. Für Nutzer vorheriger Windows-Versionen steht die Konfigurations-App nicht zur Verfügung und an unserem Testrechner wurde der Elite Controller auch noch nicht erkannt. Hier muss Microsoft noch nachbessern.

Die Leistung des mit „sehr gut“ prämierten Elite-Controllers ist über jeden Zweifel erhaben. Die Trigger sowie die Analog-Sticks reagieren absolut direkt und die Druckpunkte der Standardtasten fallen noch knackiger aus als beim regulären Xbox-One-Eingabegerät. Auch die Steuerwanne und die Pedalknöpfe sind eine Klasse für sich, so lässt es sich mit dem Elite Controller wirklich etwas besser spielen als mit dem regulären Modell.



▲ Die Form des Elite entspricht dem Standardmodell. Gummierte Griffhörner und eine fein angeraute Oberseite verbessern die Haptik und Ergonomie.



◀ Im direkten Vergleich mit Razers Wildcat ist es vor allem die Spezialausstattung, mit der sich Microsofts edles und hochwertiges Pad die Controller-Krone sichert.

▼ Die vier Pedaltasten an der Unterseite sind das sehr nützliche Alleinstellungsmerkmal des Elite, das in der Form selbst bei Razer Wildcat nicht zu finden ist.



HIGH-END-PC

€ 2.189,-

Für den High-End-PC ist die WHQL-Auflösung bei vielen Spielen kein Problem. Sehr fordernde Titel laufen aber nur mit einer GTX 980 Ti/R9 Fury X mit 2.560 x 1.440 Bildpunkten flüssig.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-5820K (Haswell-E) + Noctua NH-U14S
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,3 GHz (Turbo 3,6 GHz)
Preis: .... 385 Euro + 62 Euro

ALTERNATIVE

Da Intels **Skylake-S**-Topmodelle wie der **Core i7-6700K** (**4c/8t, 363 Euro**) aktuell schlecht verfügbar sind, empfehlen wird den älteren **Core i7-5820K für die Sockel-2011-v3-Plattform**. AMD-CPUs für das High-End-Segment gibt es nicht.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... MSI GTX 980 Gaming 4G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.316/3.506 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5 RAM/**522 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs R9-Fury-Karten, z. B. die **Asus R9 Fury Strix** für **574 Euro**, kosten mehr und sind in 1080p nicht schneller als die **GTX 980**. Wie bei der **R9 390X** zeigt sich der Leistungsvorteil gegenüber der **GTX 980** erst in 1440p und 2160p.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte X99-UD3
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 2011-v3 (X99)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, x16 3.0 (4), x1 2.0 (3), 1x M.2/**191 Euro**

ALTERNATIVE

Wer trotz der momentan sehr schlechten Verfügbarkeit auf den **Core i7-6700K** (**Skylake-S**) setzt, benötigt auch eine neuere **Sockel-1151-Hauptplatine**. Unser Preis-Leistungs-Tipp ist das **Asrock Z170 Gaming K4** für **135 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: .... GEIL Super Luce .... (GLW416GB3000C16QC)
Kapazität/Standard: ... 4 x 4 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 16-16-16-36/**123 Euro**

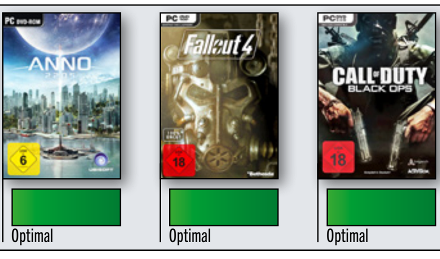
SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo/Western Digital Red (WD60EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/1.000 GB/6.000 GByte (5.400 U/min, 64 MB Cache)
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**309 Euro/249 Euro**

FÜR WHQL BESTENS GERÜSTET

- In WQHD läuf *Anno 2205* mit 30 Fps. Für dieselbe Framezahl in UHD müsst ihr Details reduzieren.
- Bei leichter Detailreduktion ist *Fallout 4* sogar in 3.840 x 2.160 (UHD) sowie rund 30 Fps spielbar.
- *CoD: Black Ops 3* läuft auch in 3.840 x 2.160 noch flüssig. Bei Problemen SMT abschalten.



WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Nanoxia Deep Silence 5 Rev. B, Dämmung .... drei 140-mm-Lüfter mitgeliefert (**115 Euro**)
Netzteil: .. Enermax Platimax 850W 850 Watt (**160 Euro**)
Laufwerk: . DVD/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (Blu-ray/DVD Single und Dual Layer) (**73 Euro**)

Spiel (1080p) Min./Avg.-Fps	Powercolor 390X Devil	AMD R9 390X	Nvidia GTX 980
Ass. Creed: Unity	40/42,7	39/41,5	38/42,2
Crysis 3	51/59,1	49/57,1	52/59,2
Far Cry 4	73/83,0	71/80,5	68/74,5
GTA 5	42/51,1	40/48,5	50/55,6
Ethan Carter Redux	43/46,7	42/45,7	54/57,8
The Witcher 3	38/40,5	37/39,4	38/43,2

POWERCOLOR RADEON R9 390X: EINE TEUFLISCHE GPU

Kühlsysteme, die Luft- und Wasserkraft vereinen, werden immer beliebter. Wir werfen einen Blick auf den neuesten Vertreter der Hybridzunft.

Mit der Fury X hat AMD kompakte Flüssigkeitskühler auf Grafikkarten salonfähig gemacht. Während es sich beim Radeon-Flaggschiff um reine Fluidkühlung handelt, sitzt auf der Platine der Powercolor R9 390X Devil auch ein Axiallüfter, das macht sie zum Hybriden. Dieser Lüfter kühlt primär die Spannungswandler und ist dank Umdrehungszahlen zwischen 1.000 (2D) und 1.500 pro Minute (Volllast) relativ leise. Sein 120-mm-Kollege, der den Single-Radiator (120 mm) auf Temperatur hält, ist dagegen unter Last klar zu hören. Zum Ausgleich punktet die „Teufelin" unter den 390X-Karten mit konkurrenzlos geringen Temperaturen, denn die Hawaii-GPU klettert selbst bei Last nicht über 55 °C. In unseren Spieletest (siehe Tabelle) arbeitet die 390X Devil mit 1.100 MHz Kerntakt, während der 8 GByte große Speicher mit 3.050 MHz läuft. Dank der niedrigen Temperatur ist die Karte schneller und deutlich leiser als MSIs 390X Gaming, die teils ihren Boost drosseln muss.

▲ Die Powercolor Radeon R9 390X Devil ist eine der schnellsten 390X-Grafikkarten am Markt und eine Wahl für Spieler, in deren Gehäuse ein Radiator passt.

Im nächsten Heft

Aktuell

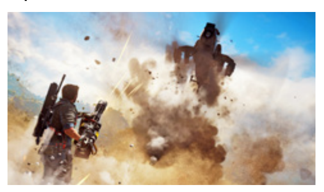
The Division



Um Ubisofts Shooter mit MMORPG-Anleihen war es in den letzten Monaten erstaunlich still. Wir haben die Entwickler in Malmö besucht, um uns vor Ort einen aktuellen Eindruck vom Spiel zu machen!

Test

Just Cause 3 | Wie viel Spaß macht der Ausflug in den irren Open-World-Abenteuer-Park?



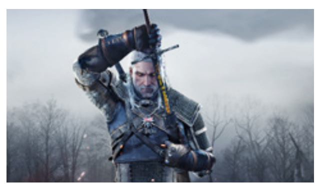
Aktuell

Hit-Ausblick 2016 | Wir stellen euch die wichtigsten Spiele für das kommende Jahr vor.



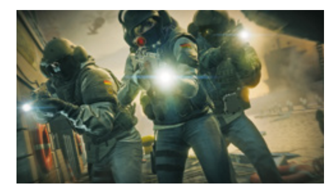
Magazin

Jahresrückblick 2015 | Die besten Spiele und die größten Aufreger der vergangenen 12 Monate.



Test

Rainbow Six: Siege | Durchdacht, schnell, abwechslungsreich: Ein Fest für Taktik-Shooter-Fans?



PC Games 01/16 erscheint am 30. Dezember!

Vorab-Infos ab 26. Dezember auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

ANNO 1404



Keine Lust mehr auf das neue Zukunftsszenario? Dann ist ein Ausflug in Ubisofts preisgekrönten Klassiker doch genau das Richtige für euch! PC-Games-Wertung 08/09: 91 %

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth, Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200, E-Mail: redaktion@pcgames.de, www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß,
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Marc Brehme, Christian Dörre, Laureen Eggmann, Sascha Lohmüller, Philipp Reuther, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Carstel Spille, Reinhard Staudacher, Raffael Vötter, Daniel Waadt
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Lars Kromat, Matthias Schöffel, Jasmin Sen
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Bethesda
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar, Thomas Eder

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Hans Ippisch, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg, Tel.: +49 40 46 85 67-0, Fax: +49 40 46 85 67-39, www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH


FILMZEIT
ENDLICH MAL WIEDER RICHTIG WOCHENENDEN
FREITAG
SAMSTAG
UND SONNTAG
IMMER AB 20:15
RTL II
RTL2.DE/FILMZEIT

www.expert.de

expert

IMMER STARK BERATEN



acer Aspire Switch 10 E in der Pro7 2in1 Entertainment Edition

- 2 GB Arbeitsspeicher
- 32 GB Speicher
- Front- und Back-Kamera (2MP), WLAN, Micro-USB, Bluetooth 4.0
- Micro-HDMI
- Micro-SD Slot bis zu 64 GB erweiterbar
- Windows 10 inkl. Office Mobile
- 6 Monate kostenfreie Nutzung von Maxdome, 7TV und Deezer

Art.Nr.: 17010023033

299,-

Intel, das Intel-Logo, Intel Atom und Intel Atom Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA oder anderen Ländern.